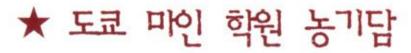
GO! PS공략왕(공략 별책부록)
게임파워 1999/7 특별부록
GO!
PS공략왕
공략 별책부록
サイバーオーグ
CYBERORG
① 사이버 오그
② 朧綺譚 東京魔人學園
도쿄 마인 학원 농기담
③ OMEGA BOOST
오메가 부스트
7월호 특별부록
GAME POWER

도쿄 마인 학원 이벤트 갤러리

CONTENTS

게임 시스템설명 2
각 에어리어 별 섹터 공략 5
로그(LOG)모음 34

도쿄 마인 학원이란 46
커맨드 조작 50
스토리 공략 51
보너스 공략 -검풍첩- 95

★ 오메가 부스트

기초 지식 116
게임 시스템 설명 117
캠페인 모드 공략 120

사이버 오그

▶장르: 액션 ▶제작사: 스퀘어 ▶발매일: 4월 22일 ▶발매가: 5,800엔

미국판 이상한 던전?

사이버 오그

세 명의 캐릭터가 마치 릴레이 경주를 하듯이 서로 교대해 가며 던전을 클리어 해나가는 사이버 오그! 캐릭터간의 특성과 시스템을 완벽히 이해하지 않으면 클리어는 힘들다! 생각 외로 상당히 난이도도 높은 이 게임을 즐기는 이들이여! 이 공략을 참고해 클리어 속도를 높이자!

조작방법

기본 행동

- ●십자키 : 캐릭터 이동, 커서 이동
- ●△ : 무기 공격
- ●□ : 격투 공격
- ●× : 점프, 취소 버튼
- ●○ : 결정 버튼 외
- ●L1 : 시점 앵글 변화
- ●L2 : 록 온, 가드
- ●R1 : 캐릭터 앞 방향으로 시점 변화
- ●R2 : 가드

특수 행동

- ●□+× : 슬라이딩
- ●R2+○ : GP를 이용한 LP 회복
- ●○(계속 누른다) : T.J의 경우만 스텔스 능력을 사용한다. (□나 △ 버튼을 누르면 원래대로 돌아온다.)
- ●×, × : 포시스의 경우에만 비행을 할 수 있다.

기본 메뉴구성 (셀렉트 버튼으로 호출)

MAIL
DATA
MAP
CONFIG
プレイヤー状態や入手したログを表示します

■ MAIL

플레이어에게 들어온 통신의 내용을 볼 수 있다. 새로운 메일이 오면 화면 우측 상단에 New Mail 이라고 표시된다.

■ DATA

• PLAYER STATUS

플레이어의 현재 상태를 볼 수 있다.

• LOG

터미널 컴퓨터에서 입수한 문서를 볼 수 있다. 단 S 로그는 퓨나 포우 대사가 세큐리티를 풀어줄 때까지 볼 수 없다.

■ MAP

• SECTOR MAP

현재 있는 섹터의 맵을 입체적으로 보여준다. 알아보기 힘들어서 그다지 쓸모는 없다.

• AREA MAP

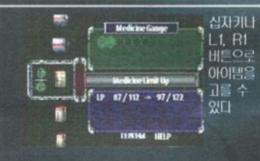
현재 있는 에어리어의 각 섹터별 루트를 보여준다. 현재 자신이 속한 섹터가 어디쯤인지 항상 체크하도록 하자.

■ CONFIG

• 여러가지 세부 설정을 할 수 있는 옵션 모드.

• 아이템 메뉴 구성(스타트 버튼으로 호출)

• 이 메뉴에서 아이템의 사용, 무기의 장착 등을 할 수 있다. 아이템을 장비할 수 있다.

십자키나 L1, R1 버튼으로 아이템을 고를 수 있다

L2 버튼을 누르면 웨폰 장비 메뉴가 호출되고, R2 버튼을 누르면 프로텍트 장비 메뉴가 호출된다.

속성공격을 위한 라뮬레스트도 여기서 장착할 수 있다

게이지 설명

■ LP
라이프 포인트다. 체력이라고 해도 상관없겠다. 모두 없어지면 사망한다.

■ GP
시간이 지남에 따라 줄어드는 피곤도를 나타내는 게이지다. 이상한 던전의 만복도와 비슷한 개념으로 모두 없어지면 LP가 줄기 시작한다. 마찬가지로 이 GP를 이용해 LP를 채울 수도 있다.

■ EP
에너지 포인트. 무기나 능력을 사용하는데 필요한 에너지 게이지다. 에너지 팩이나 에너지 회복 존 이외에는 다시 채울 방법이 없다. 주의해야 하는 게이지.

■ AP
억세스 포인트. 맵 안의 터미널 컴퓨터를 접속하는데 필요하다. 각 터미널 컴퓨터는 일정량의 AP를 소모하지 않으면 접속할 수 없다. AP는 적을 쓰러뜨리거나 기물을 파괴해서 얻을 수 있다.

■ 라뮬레스트
현재 무기에 장착하고 있는 라뮬레스트의 속성을 나타낸다. 라뮬레스트는 사용할 수록 순도가 떨어지는데 여기에는 순도가 % 단위로 표시된다.

게임에 들어가기 전에

사이버 오그는 매우 독특한 게임성을 지니고 있어서 용어나 게임의 운용에 있어서 사전 지식을 습득해 놓지 않으면 안 된다. 원할한 게임 플레이를 위해서 아래의 사항들을 반드시 읽어두도록 하자.

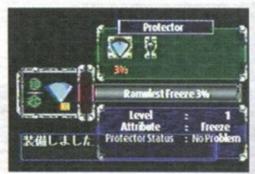
라뮬레스트에 대해서

라뮬레스트란 일종의 에너지 광석으로 맵 상에서 자주 얻을 수 있는 아이템이다. 열과 냉기, 전기의 세 가지 속성을 지니고 있으며 색깔로 분별할 수 있다. 이 광석은 무기나 방어구에 장착할 수 있는데 무기의 경우에는 해당 속성의 공격을 할 수 있고 방어구는 해당 속성의 대미지를 무시한다. 각 라뮬레스트는 순도라는 것이 정해져 있어서 사용할수록 순도가 떨어져 0%가 되면 더 이상 쓸 수 없게 된다. 박스 아이템을 이용해 라뮬레스트끼리 합성, 순도를 높이는 것도 좋은 방법이다.

장비 레벨에 대해서

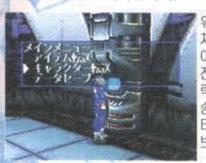
게임 안에서 얻게 되는 무기는 자주 사용함에 따라 레벨이 올라가 진화하게 된다. 장착한 무기를 자꾸 쓰게 되면 경험치가 쌓이고 일정한 경험치량을 초과할 때마다 슬롯이란 것이 열린다. 이 슬롯에는 여러 가지 무기 파츠를 장착할 수 있다. 단, 무기와 캐릭터에 따라서 장착할 수 없는 것도 있다. 그 레벨에서 모든 슬롯이 열리고 슬롯에 무엇이든지 파츠를 모두 달아주면 레벨업 하게 된다. 이런 식으로 레벨업을 진행시키다보면 레벨 3에서 레벨 4로 레벨업 하는데 있어서 일반 파츠가 아닌 그 캐릭터 전용의 무기 파츠가 필요하게 된다. 이것을 달아주지 않으면 레벨 4로 레벨업 할 수 없다. 레벨 4에서 무기는 진화하기 때문에 전용 파츠는 반드시 찾아둬야 한다. 무기의 레벨은 최대 7까지 올릴 수 있고 한 캐릭터 당 4개의 무기가 준비되어 있다.

파츠를 달아주면 무기의 성능이 달라진다

방어구의 경우에는 방어구 전용의 파츠를 하나씩 달아줄 수 있다. 파츠를 달고 있을 때에는 역시 격투 공격으로 레벨이 올라간다. 그보다는 프로텍트 키트라는 아이템으로 레벨을 올리는 것이 더 빠를지도 모른다.

방어구에 장착할 라뮬레스트는 신중이 고르자

메디슨 게이지에 대해서

아이템 메뉴를 열어보면 우측 상단 창에 메디슨 게이지라는 것이 표시된다. 처음에는 비어 있지만 이곳에는 잔류계 메디슨이라는 것을 장착시킬 수 있다. 잔류계 메디슨의 여러 가지 효과는 아이템 일람을 참조하길 바란다. 어떠한 잔류계 메디슨을 사용하면 그 메디슨의 레벨에 따라 게이지가 채

워져 나간다. 게이지를 오버하게 되면 LP가 줄어들기 시작하니 주의하자. 보통 잔류계 메디슨은 게이지를 하나 소비하고 슈퍼 메디슨은 2개, 하이퍼 메디슨은 4개의 게이지를 소비한다. 아이템에 의해 게이지의 양을 늘일 수도 있다. 장착한 메디슨의 효과는 격투 공격으로 레벨업시켜 몸에 완전히 익힐 수 있다. 이 경우 메디슨을 게이지에서 삭제해도 효과는 사라지지 않는다. 비잔류계 메디슨도 존재하는데 이것은 게이지를 차지하지만 효과가 금방 사라지는 메디슨이다.

위에서 차례대로 아이템 전송, 캐릭터 전송, 데이터 세이브다

릴레이 포인트에 대해서

에어리어 상에는 릴레이 포인트라는 지점이 있다. 이곳에서는 아이템의 전송과 캐릭터의 전송, 데이터의 세이브 등을 할 수 있다.

아이템 전송

각 캐릭터들과 레굴스 우주선 사이에 아이템을 주고받는 것. 한 캐릭터의 아이템이 너무 많거나 다른 캐릭터에게 필요한 아이템을 보내줄 때 사용한다.

캐릭터 전송

게임 진행상 특정 캐릭터만이 통과할 수 있는 섹터가 있을 경우, 그 캐릭터를 사용하기 위해 캐릭터를 각 릴레이 포인트로 워프시키는 것. 단, 현재 릴레이 포인트에 접속 중인 캐릭터만 전송시킬 수 있다.

데이터 세이브

세이브를 할 수 있다. 이 게임에는 게임 시작시 나오는 메뉴 화면 이외에 로드의 개념이 없으니 세이브는 신중히 해야한다.

캐릭터의 사망에 대해서

섹터 안에서 캐릭터가 사망하는 경우가 있다. 하지만 이 게임에 완전 사망이란 개념은 없다. 캐릭터가 죽은 경우, 가지고 있던 모든 아이템은 죽은 섹터 안 어딘가에 '아이템 서버'라는 것으로 저장되고 플레이어는 모든 스테이터스가 회복된 상태에서 다시 그 지점으로 향할 수 있다. 단, 메디슨 게이지는 없어지므로 다시 메디슨을 장착해 주어야 한다. 플레이어가 죽은 섹터까지 가는 도중의 섹터들은 모습이 바뀌니 전에 파악해 두었던 맵이 쓸모 없어진다. 사망했던 지점으로 가 아이템 서버에서 필요한 아이템을 골라내 다시 게임을 시작하자.

아이템 일람

아이템은 캐릭터 당 20개씩 지닐 수 있으며 레굴스 우주선으로 약 60개의 아이템을 보관 시킬 수 있다. 아이템의 개수가 한정되어 있으니 아이템은 즉각 즉각 소비하지 않으면 안된다. 아이템을 가질 수 있는 양도 아이템으로 늘릴 수 있다.

약품계통(Medicine)	
잔류계	
Medicine Power	격투 공격력이 올라간다
Medicine Defence	방어력이 올라간다
Medicine Capacity	메디슨 게이지가 하나 늘어난다. 게이지는 소비 안 함
Medicine Resurrection	장착하면 사망시 부활하고 GP의 최대치가 증가한다
Medicine Limit Up	LP의 최대치가 증가한다
비잔류계	
Medicine Flash	일시적으로 스피드가 올라간다
Medicine Jump	일시적으로 점프력이 좋아진다. 하지만 포시스 이상은 될 수 없다
Medicine Invincible	일시적으로 무적 상태가 된다
Medicine Clear	메디슨 게이지에 장착중인 효과를 랜덤으로 하나 삭제한다
Medicine Refresh	GP를 회복시킨다
Medicine Life	LP를 회복시킨다

상자계통(Box)	
Merge Box	2개의 동류계 아이템으로 새로운 것을 만들어 낸다
Mix Box	2개의 아이템으로 새로운 것을 만들어 낸다
Transform Box	한 아이템을 다른 것으로 변화시킨다
Evolution Box	아이템의 랭크를 올린다
Transfer Box	레굴스로 아이템을 전송한다
Duplication Box	아이템을 복제해 낸다

파트계통(Part)

Part: Sustainer	장착하면 무기 사용시의 딜레이를 줄인다
Part: Power	장착하면 파워 상승, 에너지 소비량이 많아진다
Part: Rapid Fire	장착하면 무기의 연사성이 좋아진다
Part: Super Power	장착하면 파워 대폭 상승, 에너지 소비량이 대폭 늘어난다
Part: Efficiency	장착하면 무기의 에너지 소비량이 줄어든다
Part: Enhance	장착하면 무기의 모든 특성치가 올라간다
Trap Sensor	방어구에 장착, 함정을 미리 파악한다
Attribute Sensor	방어구에 장착, 록 온 시 적의 속성을 알 수 있다

부품 계통(Kit)

Repair Kit	부숴진 무기나 방어구를 고친다
Extra Kit	지닐 수 있는 아이템의 수를 하나 늘린다
Experience Kit	정비중인 무기의 경험치를 올린다
Protect Kit	프로텍트의 레벨을 하나 올린다

팩 계통(Pack)

Energy Pack	EP를 회복시킨다. 용량은 여러 가지가 있다
Battery Pack	EP의 최대치를 늘인다. 역시 용량은 여러 가지가 있다

포스계통(Force)

Force Cyclone	주위의 공중에 있는 적에게 데미지를 준다
Force Quake	지상의 적에게 데미지를 준다
Force Break	머신계의 적을 일정시간 정지시킨다
Force Item	방안의 모든 적을 아이템으로 바꾸어 버린다
Force Sleep	생물계 적을 잠들게 한다
Force Energy	주위의 자기장으로 데미지를 준다

리뮬레스트 계통(Ramulest)

Ramulest Plasma	전기 속성. 머신계 적에게 공격이 유효
Ramulest Heat	열 속성. 생물계 적에게 공격이 유효
Ramulest Freeze	얼음 속성. 인섹트계 적에게 공격이 유효

무기일람

무기는 게임 진행 중 얻을 수 있는 것이 캐릭터 당 3개씩 존재한다. 특성을 잘 살펴 집중적으로 키울 무기를 골라보자.

T . J

머신 건	기본 무기. 연사성이 좋지만 한발 한발의 위력은 떨어진다
샷 건	연사성은 나쁘지만 한발의 위력이 높다
버너	화염 방사기. 속성에 따른 공격의 유효하다. 리치가 짧다
레일 건	최강의 무기. 공중에 있는 적은 맞추기 힘들다

기간테

포튼 블로우	기본무기. 돌진계와 승룡권계의 기술이 나간다
기가 해머	파괴력이 좋다. 공중에서 찍기가 가능한 무기

스팅거 드릴	드릴 공격을 한다. 공중에서 날아다니며 드릴 공격 가능
라운드 소우	전기톱이다. 가동시킨 후 공격하면 히트된 상대를 붙잡아 톱으로 갈아버린다

포시스

타임 봄	기본 무기. 설치하면 일정 시간이 지난 후 폭발한다
리모트 봄	설치한 후 ㅁ버튼으로 원격 폭발 가능
센서 봄	설치하면 적이 다가올 때 자동으로 폭발
핸드 봄	적을 향해 폭탄을 던진다

각 에어리어별 섹터 공략

사이버 오그는 모두 6개의 에어리어로 구성되어 있고 개당 약 30개씩의 섹터가 존재하고 있다. 섹터는 또 2 내지 3층의 던전으로 이루어져 있어 클리어는 그야말로 시간과 체력의 승부가 걸렸다고 해도 과언이 아니다. 각 섹터의 클리어 방식은 그 섹터 내에 있는 터미널 컴퓨터에서 패스 코드를 입수해 다음 섹터로 이동하는 것. 화면 우측 하단에 나와 있는 미니 맵에서 이동 지점을 볼 수 있기 때문에 터미널 컴퓨터에서 섹터의 맵을 입수한다면 더욱 클리어가 쉬워진다. 다만 터미널 컴퓨터에 접속하려면 억세스 포인트(AP)가 필요하니 시간이 없다고 적들과 기물들을 파괴하지 않으면 던전 안에서 이러지도 저러지도 못하고 갇히는 신세가 될 수 있으니 주의하라.

대부분의 섹터가 위의 일련의 흐름으로 클리어 되므로 공략은 그런 섹터 중에도 특히 주의해야 할 섹터만을 다루기로 한다.

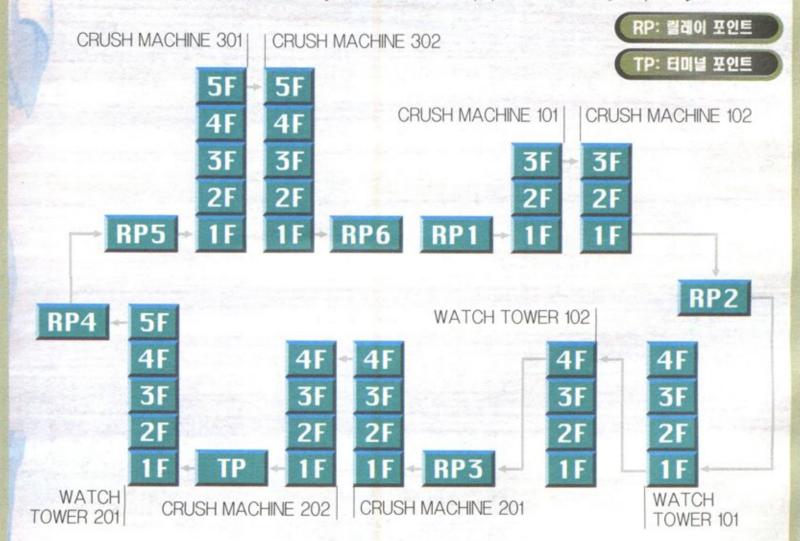
터미널 컴퓨터에서 패스 코드를 입수

이것이 이동지점. 패스코드가 없으면 맵에 빨간색으로 표시된다

프롤로그

우주…
그곳에는 아직 우리들이 모르는 세계가 펼쳐져 있다.
그렇다…그것은 제노 연방 우주조사국에 들어온지 4년째의 일…
「라물레스의 보우 친선대사가 연방영역 내를 항행 중 소식이 끊어졌다. 장소는 23지구 FO_10.0이다. 즉각 조사해 달라」
그 지령이 악몽의 시작이었다. 나는 휴가지에서 즉시 제노 연방 23지구의 보안국으로 향했다. 23지구 보안국에 도착했을 때 조사에 참여할 멤버는 이미 결정되어 있었다.
23 지구 보안 통괄자 포시스. 감정에 좌우되지 않는 메타몰 인.
기간테. 온순하고 힘이 좋은 에노르메 인.
T.J 한 마리 늑대인 지구인.
조종사 마이크. 지기 싫어하는 고집 센 성격의 에나노 인.
그리고 나. 제노 연방 우주 조사국 탐사관. 퓨·모라비에, 우르 인.
우리들 5명은 제네시스 호를 타고 보우 대사가 소식이 끊어진 지점으로 향했다.
상상을 훨씬 초월하는 세계가 우리들을 기다리고 있는 줄도 모르고….
목적지에 도착한 우리들은 조사를 시작했다.
그 때 거대한 시공의 뒤틀림이 나타났고, 순식간에 제네시스 호는 그 안으로 빨려 들어가 버렸다. 이 공간에는 괴상한 물체가 있었다. 우리들은 그 물체의 강한 인력에 빨려들어 반항도 하지 못하고 내부로 끌려 들어갔다.
도착한 곳은 우주선, 소운석, 코로니가 산재하는 배의 묘지 같은 곳이었다. 그 안에서 2 척의 라물레스 배를 발견했지만 양쪽 다 응답은 없었다.
돌연 커다란 굉음과 함께 무시무시한 광경이 눈에 들어왔다. 설치되어 있던 머신이 움직이기 시작해 근처에 있는 것들을 조각으로 분쇄하기 시작한 것이다. 이대로는 라물레스 배도 제네시스 호도 머신에 분쇄되어 버린다…. 우리들에게 남은 방법은 하나. 크래쉬 머신을 멈추는 일 뿐이었다.

AREA 1 SPACE SARGASSO

이곳은 기본적인 에어리어라고 할 수 있다. 복잡한 루트 없이 원형의 루트를 계속 따라가면 어느새 클리어하게 된다. 일단 릴레이 포인트를 이용한 게임의 특성을 파악하고 각 캐릭터별로 준비되어 있는 능력을 어떻게 사용해야 하는지를 이해하기로 하자. 목적은 크러쉬 머신을 멈추는 일이다.

CRUSH MACHINE 101
전 3층

1층 일단은 첫 섹터다. 이곳에 들어서면 퓨가 메일을 보내준다. 내용은 미션 브리핑과 간단한 조작 방법이다. 그 외 계속 메일이 들어오지만 모두 게임 진행상의 주의점이니 앞의 설명을 로그가 있는 방에 들어서면 문이 잠긴다. 방안의 모든 적들과 기물을 파괴해야만 문이 열린다. 앞으로 이런 방이 자주 등장할 것이다. 섹터 맵 입수 패스 코드 입수 그리고 나서 이동지점으로.

섹터 맵을 손에 넣으면 우측 하단에 표시된다

패스 코드 입수

방 자체가 2층으로 구성된 곳도 있다

2층 이곳에 들어서면 또 다시 메일이 들어온다. 머신이 대사의 배를 끌어들이기 시작했다는 퓨의 메일이다. 이곳 역시 일련의 방식으로 쉽게 클리어 할 수 있다. 다만 적들 중에 두발로 다니는 비스트란 놈에게는 주의! 독을 지니고 있어서 물리면 남아있는 메디슨의 효과가 다운된다.

이놈에게 주의

3층 이곳은 섹터 자체가 2층으로 구성되어 있다. 앞으로는 보다 많은 층수의 섹터가 등장하니 맵을 항상 체크하도록 하자. 1층으로 가는 구멍으로 떨어지기 전에 2층을 모두 살펴보는 것은 기본이다. 1층에는 크러쉬 머신의 코어가 있다. 적들도 나오지만 신경쓰지 말고 일단 머신부터 부수자. 이것을 부수면 크러쉬 머신의 기능이 저하되었다는 메일이 들어온다.

CRUSH MACHINE 102
전 3층

3층 2층으로 구성되어 있다. 2층에는 철창으로 막힌 곳이 있는데 격투 공격으로 벽을 부수고 안으로 들어갈 수 있다. 또 경보음을 내면서 날아다니는 적이 등장하기 시작하는데 이 녀석이 경보음을 울리기 시작하면 적들이 공격태세로 들어오므로 되도록 빨리 처리하는 것이 좋다.

부술 수 있는 벽이다

주의해야 할 방은 바로 스위치가 있는 방! 2층으로 구성되어 있고 2층에는 공격하면 가동되는 스위치가 있다. 스위치를 공격하면 불이 켜지는데 이 불이 켜져 있는 동안에만 문을 열 수 있으니 빨리 행동하자.

이것이 바로 스위치!

문은 2개! 모두 가볼 수 있도록 하자!

1층 이곳에도 크러쉬 머신의 코어가 있다. 저번처럼 부숴 버리자. 퓨에게서 머신이 정지했다는 메일이 들어온다. 하지만 또 다른 머신이 움직이기 시작했다는데….

여기까지 오면 다음 릴레이 포인트까지 나아갈 수 있다. 릴레이 포인트에도 적들이 있으니 방심하지 말자. 연이어 두 건물을 지나왔으니 GP가 많이 떨어져 있을 것이다. 릴레이 포인트 1에서 다른 캐릭터를 전송시키자.

이놈들을 쓰러뜨려야 세이브도 할 수 있다

T.J가 없으면 경보가 끊이지 않는다

T.J의 스텔스 능력. O버튼을 계속 누르고 있으면 된다. 단 EP가 필요!

WATCH TOWER 101 전4층 (T.J 만 통과 가능)

1층 이곳에는 T.J 의 스텔스 능력이 없으면 통과하지 못하는 방이 있다. 이런 경우가 해당 능력의 캐릭터를 일부러 불러들여야 하는 경우로서 그 능력이 없는 캐릭터는 이 섹터를 통과하지 못하고 건물을 나가는 이동 포인트만 찾을 수 있게 된다. 다음 섹터로 가기 위해서는 패스코드 1이 아닌 2가 필요하다. 설사 다른 캐릭터로 진행했어도 언제나 탈출구는 있으니 너무 걱정하지 말자.

3층 이곳에서 스파크의 기록을 볼 수 있다. 내용은 이 워치 타워에서 크러쉬 머신을 관리하고 있다는 것과 건물 아래의 게이트로 이 에어리어를 빠져나갈 수 있다는 것이다.

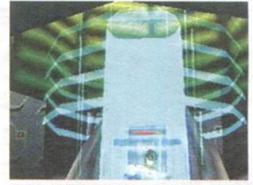
4층 퓨에게서 메일이 들어온다. 대사의 배는 무사하지만 2척의 호위함이 파괴당했다고 한다. 잠시 후 보우 대사가 직접 감사의 메일을 보내면서 반드시 크러쉬 머신을 멈춰 달라고 신신당부한다.

WATCH TOWER 102 전4층 (T.J 만 통과 가능)

4층 이곳에는 커스가 남긴 기록이 있다. 불길한 예감이 든다며 입술이 자꾸만 마른다고 한다. T.J 로만 진행해서 GP가 많이 다운될테니 무기와 스텔스 능력을 주로 사용하도록 하자. 이 섹터에는 에너지 에어리어도 있으니 에너지는 반드시 가득 채워 놓도록 하자.

에너지 에어리어를 반드시 찾도록

3층 포시스에게서 메일이 온다. 커스는 아마도 모르메이인인 것 같다고 한다.

2층 또 커스의 기록이 남아있다. 에너지 반응이 증대한다면서 만일 이것이 생명체라면 그 생명체는 분명 거대한 것임에 틀림없다고 한다. 이 섹터 1층에는 LP와 GP를 회복할 수 있는 바이오 머신이 있으므로 반드시 회복을 하고 가자.

이것이 바이오 머신!! GP를 채우는 것만으로도 행복하다!

1층 이곳은 전부 5층으로 구성되어 있는 긴 던전이다. 각 층 사이를 왕복하는 일도 있으니 일단 5층에서 입수할 수 있는 섹터 맵을 최대한 활용하자. 아래층으로 가기 전에 현재 있는 층을 구석구석 살펴보는 것도 잊지 말자. 세큐리티가 걸려 열리지 않는

문은 별도의 터미널 컴퓨터에서 세큐리티를 해제해 줘야 한다. 해제가 되면 해제된 문이 잠시 미니 맵 위에 표시되므로 어느 게이트가 열렸는지 알 수 있다.

세큐리티 해제! 맵 위에 분홍색으로 표시된다.

1층에는 첫 보스가 기다리고 있다. 마치 도마뱀같이 생긴 녀석으로 불과 최면 가스를 이용해 공격해 온다. 일단 프로텍터에 히트 라뮬레스트를 장착시켜 열 속성의 대미지를 막자. 육탄 공격만 주의한다면 근접해서 격투 공격으로도 쉽게 쓰러뜨릴 수 있을 것이다. 물론 무기의 속성은 얼음으로 바꿔 놓는 것이 기본이다.

첫 보스. 주로 불로 공격한다

최면 가스에 걸리면 바로 육탄 공격이 들어온다!

CRUSH MACHINE 201 전 4층 (포시스만 통과 가능)

1층 보우 대사에게서 메일이 들어온다. 머신이 라뮬레스의 배를 끌어당기기 시작한 모양이다. 이곳은 높은 지대가 있어 포시스의 점프 능력이 없으면 갈 수 없는 곳이다. T.J 때와 마찬가지로 한동안 포시스만 사용해야하니 포시스의 아이템을 충분히 장비시킨 후 게임을 진행하자.

세큐리티 해제! 맵 위에 분홍색으로 표시된다. 이곳까지 올라와 반대편으로 날아가야 한다. 비행은 점프 버튼을 두 번 누르는 것으로 O.K!

3층 이곳에서는 처음으로 워프 머신이 등장한다. 일단 1층에서와 마찬가지로 높은 지대가 있는 방에서 세큐리티 게이트를 열고 그 안에 있는 워프 머신을 이용해 다른 곳으로 이동하자. 앞으로 워프 존도 많이 등장하게 된다. 개수가 많아지면 번호대로 워프 해 가는 것이 클리어에 도움이 된다.

높은 지형이 있다면 한 번쯤 올라가 보자

이것이 워프 머신!

워프 머신으로 이동하다보면 이 섹터 3층에서 바닥이 철창으로만 되어 있는 지점에 다다르게 된다. 마이크가 메일로 포시스의 봄을 쓰라고 말해준다. 색깔이 약간 다른 철창부분에 봄을 설치하면 철창이 무너지고 아래층으로 갈 수 있게 된다. 이동 포인트는 다른 곳에 있지만….

이 부분에 봄을 설치하면?!

4층 이곳에 크러쉬 머신의 코어가 있다. 이전처럼 파괴하면 된다. 마이크로부터 머신의 움직임은 둔해졌지만 아직 코어가 남아 있다는 메일을 받는다.

CRUSH MACHIN 201 전 4층 (포시스만 통과 가능)

2층 이곳에 또 코어가 존재한다. 파괴하면 포우 대사가 머신이 정지했다며 감사의 메일을 보내준다. 하지만 아직 제네시

스 호를 붙잡고 있는 머신이 남아있다 움직이기 전에 어서 부숴야 한다고 생각하는 순간, 마이크에게서 제 3의 머신이 움직이기 시작했다는 메일이 들어온다.

CRUSH MACHINE 201을 빠져나오면 터미널 포인트로 갈 수 있다. 이곳은 릴레이 포인트와 기능상 차이점은 없지만 터미널 컴퓨터가 한대 더 있어서 이 에어리어를 빠져나갈 수 있는 에어록을 해제할 수 있는 곳이 된다. 일단 지금은 에어 록을 열 수 없으니 나중에 다시 오도록 하자.

지금은 접속 불가다

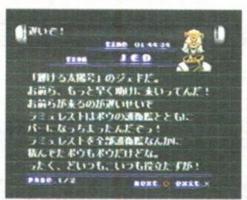
WATCH TOWER 201 전5층 (기간테만 통과 가능)

1층 이곳은 기간테의 벽 파괴 능력으로만 부술 수 있는 벽이 있다. 이미 예상했겠지만 이번에는 기간테의 차례다. 기간테

이런 벽은 기간테만이 부술 수 있다

가 부술 수 있는 벽은 모두 같은 모양을 하고 있으니 나중에 참고하도록 하자.

2층 이곳에 도달하면 포우 대사가 아까 구해낸 라뮬레스의 배는 「빛나는 태양호」상선이라고 한다. 바로 제드의 배다. 그리고 이곳에서 스파크의 기록도 볼 수 있다. 내용은 게이트 개방 스위치는 터미널 포인트에 있지만 크러쉬 머신이 가동중이면 억세스 불가능하다는 것.

3층 제드의 메일이 들어온다. 왜 이리 늦었냐며 일행에게 화를 낸다. 자기 중심적 사고방식의 극치를 달리는 녀석이다. 이에 마이크는 반론의 메일을 보내오고…. 두 사람의 티격태격하는 메일 난무가 시작되는 순간이다.

제드는 사실 우주 해적이다

릴레이 포인트 4에는 보스격인 캐릭터가 등장한다. 나중에는 자코 캐릭터로 나오는 녀석이지만 지금 상황에서는 충분히 보스 캐릭터라고 할 수 있다. 이 녀석은 움직임이 빠르고 연타 공격을 해온다. L2 버튼을 누른 채로 공격을 방어하면서 격투공격을 해야 한다. 기간테는 움직임이 느리고 무기의 딜레이가 커서 이것 밖에는 방법이 없다. 그다지 강력한 보스는 아니니 무차별 격투로도 클리어 할 수 있다. 이 녀석을 꺾으면 이 릴레이 포인트 안에 있는 이동 포인트로 릴레이 포인트 5로 갈 수 있다.

쌩킬 사나이!

L2 버튼을 누른 채로 행동하자!

CRUSH MACHINE 301 전5층

1층 릴레이 포인트 5를 지나 이곳으로 들어오면 굉음과 함께 마이크로부터 제네시스 호가 빨려들어가기 시작했다는 메일이 도착한다. 이제부터 제한시간 45분 안에 크러쉬 머신의 코어를 찾아 부숴야만 한다. 그다지 짧은 시간은 아니니 맵을 전부 살펴보지 않고 가는 일은 없도록 하자.

이곳에 코어가 있다. 발견 즉시 파괴하도록 하

자. 마이크는 크러쉬 머신의 움직임이 조금 느려졌다며 다른 남은 하나의 코어도 빨리 부숴 달라고 한다.

CRUSH MACHINE 302 전 5층

2층 이곳에 코어가 있다. 기능이 완전히 정지됐다는 메일이 들어온다.

1층 이곳에는 또 다시 보스 캐릭터가 기다리고 있다. 2족 보행형으로 움직임은 느리다. 냉기 속성의 공격에 약하다. 꼬리를 뒤흔드는 리치가 긴 공격을 해오지만 점프로 간단히 피할 수 있다. 어느 정도 에너지가 닳아 폭주하기 시작하면 마구 뛰어다니므로 방어를 확실히 해두는 것이 좋다.

꼬리는 리치가 상당히 길다

폭주다!

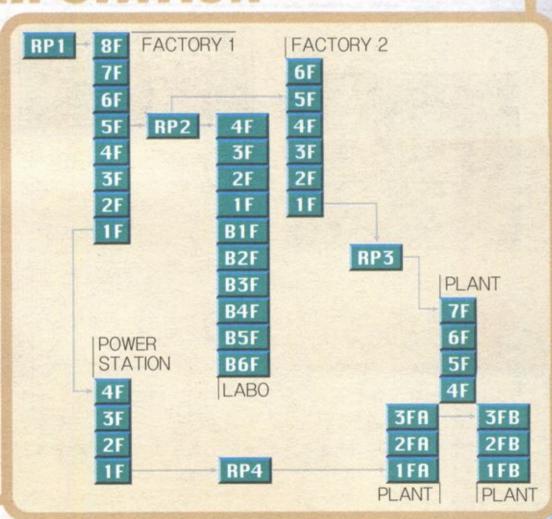
릴레이 포인트 6은 단순히 세이브용 포인트다. 이곳에 들어와 터미널 포인트로 이동한 뒤 에어 록을 열고 에어리어를 빠져 나가자.

우리는 우리들을 끌어당긴 물체를 「발곤」이라고 부르기로 했다. 「발곤」이란 라물레스어로 「저 세상」이란 의미다.

보우대사는 호위함과 라물레스트를 잃어 보기에도 딱할 정도로 낙담하고 있었다. 말버릇이 나쁜 탓인지 제드에게는 호감을 가질 수 없었다.

우리들은 출구이길 바라면서 커다랗게 열린 해치 안으로 향했다.

AREA 2 POWER STATION

이 에어리어는 진행함에 따라서 분기가 나뉘어진다. 캐릭터의 능력에 따라 각자 갈 수 있는 루트가 틀려질 뿐이다. 전체적인 흐름은 연구소로 가는 두개의 스위치를 찾아 연구소를 출현시키고 연구소를 클리어한 후 에어리어를 탈출하는 것. 연구소를 클리어하지 않아도 에어리어는 탈출할 수 있지만 그러면 스토리 상 중요한 ORG에 관한 정보를 얻을 수 없다. 또 이번 에어리어에는 각 캐릭터들만이 갈 수 있는 장소에 새로운 무기들이 숨겨져 있으니 모든 캐릭터가 새 무기를 얻을 수 있도록 하자.

FACTORY 1
전 8층

8층 스파크의 이 에어리어에 무언가 비밀이 있는 것 같다는 기록을 빼고는 특별한 것이 없다.

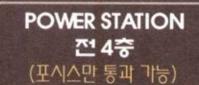
7층 이곳에서 포우 대사의 메일을 받으면 그는 이곳에서 강한 라뮬레스트 반응이 감지된다고 말한다.

5층 스파크의 로그대로 2개의 스위치를 찾기 위해 길이 분기되는 곳이다. 워프 머신이 계속 등장하지만 머신의 번호 순서대로만 움직이면 그다지 큰 어려움은 없다. 이동장치는 2개 있는데 하나는 높은 지대에 있어서 포시스 밖에는 이동할 수 없게 되어 있다. 여기서 분기가 생기게 된다. 만일 포시스 이외의 다른 캐릭터로 이곳에서 빠져나간다면 릴레이 포인트 2로 향하게 된다.

포시스만이 갈 수 있는 지점

4층 이곳부터는 시드로이드라는 여성형 안드로이드가 등장한다. 여자이니 만큼 상당히 사뿐사뿐 움직이지만 한번 공격을 시작하면 무시무시한 파괴력을 자랑한다. 무기가 망가지지 않도록 조심하자.

이 녀석이 시드로이드!

1층 이곳부터는 속성 공격에 따르지 않으면 부서지지 않는 아이템 박스가 등장한다. 노란색은 플라즈마, 빨간색은 히트, 파란색은 프리즈 라뮬레스트를 이용한 공격이 필요하다. 대체로 일반 아이템 박스에서는 얻을 수 없는 레어 아이템이 있으니 라뮬레스트의 여유가 있다면 부숴 보는 것이 좋다.

4층 파워 스테이션에 들어서면 제드가 연구소로 들어가기 위한 스위치가 절대로 이 건물 안에 있다고 호언장담한다. 마치 알고 있다는 듯이….

2층 이곳에는 라뮬레스트를 이용한 동력부가 있다. 커다란 기둥 같은 것으로 부숴 버리면 된다. 그러면 퓨에게서 동력 부분의 기능이 저하됐다면서 세큐리티가 풀린 곳이 있을 테니 가보라는 메세지가 도착한다.

1층 이 섹터에는 연구소로 가기 위한 스위치가 있다. 2번째 스위치 라보의 락B를 해제하는 터미널 컴퓨터가 있다. 또한 보스도 존재한다. 보스는 공중을 날아다니며 원거리 공격을 해오는 놈으로 폭주하면 상당히 움직임이 빨라져서 도저히 붙잡을 수가 없다. 게다가 포시스의 격투 공격으로는 많은 대미지를 주지 못한다. 이럴 때에는 점프해서 공중에 봄을 설치해두면 된다. 녀석이 올만한 공중 지점에 미리 봄을 설치해두자.

일반 자코와는 조금 틀리다

폭주하면 총알을 무더기로 쏟아낸다

이곳을 빠져나가면 릴레이 포인트 4다. 포시스의 GP가 많이 떨어져 있을 테니 다른 캐릭터를 부르자. T.J는 다른 루트로 진행시켜야 하고 다음 섹터에는 기간테를 이용해야만 진행할 수 있으니 기간테를 부르는 것이 좋다.

PLANT 전 7층
(기간테만 통과 가능)

플랜트는 7층으로 이루어져 있지만 릴레이 포인트 4의 루트로는 1층A에서 3층A, 그리고 3층B에서 1층B 까지 밖에는 진행시키지 못한다. 나머지 4층부터 7층까지는 릴레이 포인트 3의 루트로 진행해야한다.

1층 A 이곳에는 기간테만이 부술 수 있는 벽이 다수 존재한다. 이 벽들을 부숴 가면서 진행하다 보면 이 섹터 1층에서 기간테의 무기인 기가 해머를 입수 할 수 있다. 개인적으로 상당히 좋아하는 무기이고 또한 이 무기는 기간테의 무기들 중에서도 1, 2위를 다투는 무기이니 자주 사용해 레벨을 올려두는 것이 좋다.

기가 해머를 얻는다

2층 B 이곳에는 보스가 존재한다. 다리만 있는 거대 로보트 자코에 상반신이 결합된 형태로 접근해 격투공격을 걸어온다. 이 녀석은 기가 해머에 플라즈마 라뮬레스트를 장착하고 점프한 뒤 찍는 공격을 몇 번 해주면 쉽게 끝낼 수 있다.

폭주할 때에는 주의! 방안을 휘젓고 다니므로 이럴 때에는 포스를 쓰자

릴레이 포인트 4 루트의 플랜트를 빠져 나오면 터미널 포인트다. 에어리어 1과 마찬가지이므로 위치를 기억해두자.

7층 릴레이 포인트 3의 루트로 접근하면 7층부터 4층까지 진행된다. 이곳에 들어서면 퓨가 에어리어 게이트의 스위치를 찾아보라고 한다. 맵을 돌아다니면서 마치 동력부 같은 기물들을 파괴하면 된다.

2층 B 이미 와본 곳이지만 이곳 섹터 맵 5층에는 포시스만이 날아서 건너갈 수 있는 장소가 있다. 그곳으로 건너가면 포시스의 무기인 센서 봄을 얻을 수 있다. 설치하면 적이 다가올 때 자동으로 폭발하지만 자신도 폭발에 휘말릴 수 있으므로 주의할 것!

FACTORY 전 7층
(T.J 만 통과 가능)

5층 포시스, 기간테와 함께 진행시켜야하는 또 다른 루트다. 전부 7층으로 이루어져 있지만 일단은 5층부터 시작된다. 제드 녀석이 이 건물에 스위치가 있다고 메일을 보내준다. 비상시 이외에는 억세스할 수 없는 컴퓨터가 있다는 보랏쵸의 기록도 보인다. 워프 머신 1을 이용하면 또 다시 T.J 만이 들어갈 수 있는 방이 보인다. 일단 워프 머신 2의 루트를 이용하자. 워프 머신 3까지 와서 발판의 가동 스위치(Gizmo Switch)를 On시킨 다음 워프 머신 4를 이동, 방안에 움직이는 발판을 타고 패스코드 2를 입수하자. 옆에 있는 워프 머신 5로 이동하면 패스 코드 3을 입수할 수 있다.

이것이 기즈모 스위치

이제 원점을 돌아가 워프 머신 1로 이동하면 스텔스 능력을 이용해야 통과할 수 있는 방이 나온다. 이곳을 통과하면 터미널 컴퓨터와 이동 포인트가 나온다. 터미널 컴퓨터 섹터 층의 세큐리티 게이트를 해제해준다. 세큐리티 게이트 안에도 이동 포인트가 있는데 이곳은 6층으로 터미널 컴퓨터 앞의 이동포인트는 4층으로 이동하게 한다. 일단은 위로 갔다가 다시 내려오는 것이 편하다. 6층으로 이동하자!

6층 이곳에도 스텔스 능력으로 통과해야하는 방이 있다. 이곳을 통과해 나가면 T.J의 무기인 샷 건을 얻을 수 있다. 샷 건은 한 발의 위력은 좋지만 연사성이 떨어지므로 그다지 추천할 만한 것은 못 된다. 차라리 머신 건의 레벨을 올리는 것이 낫다.

1층 이곳에는 세큐리티 해제 프로그램 라보의 락 A를 해제하는 터미널 컴퓨터가 있다. 반드시 가동시키자.

이것이 바로 스위치

그리고 역시 보스가 존재한다. 파워 스테이션에 있던 보스와는 다르게 이번에는 지상에서 록 온하고 레이저를 쏴 댄다. 일단 거리가 떨어져야 록 온 하므로 가까이 붙어서 격투 공격을 쉴새없이 먹이자. 폭주하게되면 상당히 성가시므로 일단 피해 있다가 다시 격투공격을! 파워가 약한 격투 공격이니 만큼 장기전이 될테니 메디슨 라이프를 넉넉히 준비해두자.

붙어서 때리기만 하면 끝

스위치를 두개 모두 가동시키면 에어리어 맵 상에서 10층 짜리 연구소가 나타나는 걸 볼 수 있다. 연구소가 나타나면 터미널 포인트의 에어 록으로 해제 할 수도 있지만 아무로 연구소 쪽으로 가보는 것이 좋을 것이다. 연구소는 릴레이 포인트 2를 통해서 들어갈 수 있다.

연구소가 출현했다!

LABO -전 10층

1층 10층으로 이루어져 있지만 4층부터 시작한다. 진행하면 3층, 2층, 그리고 1층까지 내려오게 되고 이후로 지하 1층부터 6층까지 진행하게 된다. 1층에서는 제드가 안쪽으로 들어가면서 굉장한 것이 있다고 말하고 챠타의 기록에는 연구소의 내부로 더 들어가려면 컴퓨터로 워프 머신을 출현시켜야 한다고 나와있다. 일단 Wall Status를 A상태로 놓은 다음 워프 머신을 번호 순서대로 이용하다보면 쉽게 워프 머신을 만들어 지하 1층으로 갈 수 있다. 지하로 가기 위한 워프 머신 루트는 일단 11번부터 시작된다.

월 스테이터스는 A로

번호 순서대로 워프하는 것이 기억하기 쉽다

지하6층 이곳에는 보스가 있다. 전의 두 보스와 마찬가지이지만 이상한 약을 먹고 근육을 강화한 녀석이다. 처음부터 무적상태에 들어가버리므로 일단은 공격하지 말고 기다렸다가 무적 상태가 해제되면 무기를 이용해 공격하자. 격투공격은 잘 먹히지 않는다. 히트 라퓰레스트를 장착하고 공격하는 편이 좋다.

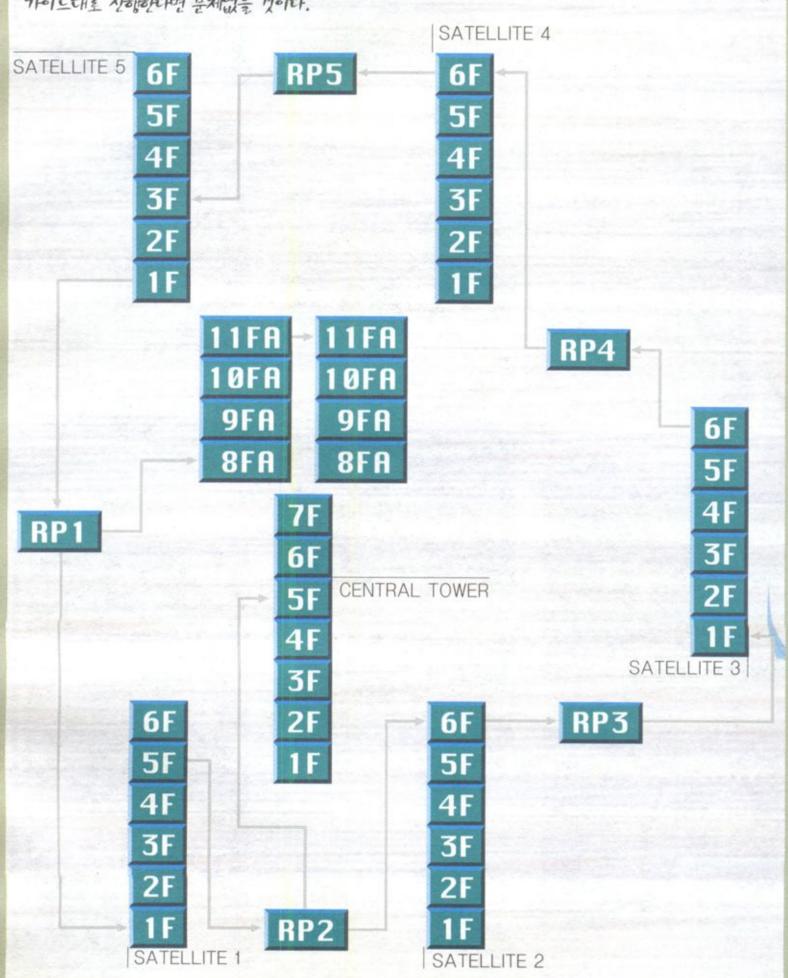
지금은 무적 상태! 공격이 통하지 않는다!

연구소도 다 클리어하고 플랜트도 모두 클리어 했다면 이제 터미널 포인트에서 에어리어를 빠져나가자.

새로운 해치가 열리고 우리들은 그 안으로 나아갔다. 이번에야말로 출구인가? 하고 제드가 물어왔지만 단정할 수는 없었다. 우리들에게도 미지의 세계다.

AREA 3

24TH DIMENSION

이번 에어리어는 루트를 조작해가면서 클리어해 나가는 방식이다. 일단 루트를 조작해 센트럴 타워로 들어간 뒤 센트럴 타워 안의 스위치를 조작해 센트럴 타워의 최상층으로 올라가야 한다. 루트가 변경되기 전에 갈 수 있는 곳을 다 가두지 않으면 나중에 가볼 수도 없는 상황이 생긴다. 아래 루트 가이드대로 진행한다면 문제없을 것이다.

루트 변경 전

SATELLITE 1 전 6층
(T.J 만 통과 가능)

1층 갈 수 있는 곳은 이곳뿐이다. 이곳에는 역시나 T.J 만이 통과할 수 있는 방이 있으니 T.J 에게 만반의 준비를 갖춰주고 진행하자. 퓨가 에어리어 맵을 참조해서 조사를 진행하라고 한다. 에어리어 맵을 봐도 아직은 갈 수 있는 루트가 그다지 많지 않다. 이 섹터부터는 생물계 적들이 많이 나오므로 히트 라뮬레스트를 아껴두는 편이 좋다. 특히 대형 쥐처럼 생긴 적은 엄청난 공격력을 자랑하므로 메디슨 게이지에 디펜스 슈퍼 이상은 기본으로 장비하고 있어야 한다. 특별히 특기할 만한 것은 없으니 패스 코드를 입수했다면 빨리 다음 이동지점으로 가도록 하자.

방심하면 이놈에게 맞아 죽기 십상이다

무기를 많이 써야하니 에너지 팩을 많이 준비하자

5층 이 건물은 모두 6층으로 구성되어 있지만 5층에서 아무리 뒤져봐도 6층으로 가는 길은 발견되지 않는다. 지금은 갈 수 없는 곳이니 릴레이 포인트 2로 향하도록 하자.

SATELLITE 2 전 6층

6층 이곳도 마찬가지다. 5층으로 갈 수 있는 곳은 아직 없으니 릴레이 포인트 3으로 가자.

릴레이 포인트 3이 바로 터미널 포인트다. 터미널 컴퓨터는 역시 접속 불가. 무언가 가동중이기 때문인 것 같다는 마이크의 메일이 날아온다.

SATELLITE 3 전 6층
(포시스만 통과 가능)

1층 이곳에는 전처럼 포시스의 봄으로 바닥을 파괴할 수 있는 장소가 있다. 이곳을 통해가면 포시스의 새로운 무기 리모트 봄을 얻을 수 있다. 설치 후 ㅁ버튼을 눌러주는 것으로 원격폭파시킬 수 있다.

5층 역시 아직은 6층으로 갈 수 없으니 얌전히 릴레이 포인트 4로 이동하자.

릴레이 포인트 4에는 세 가지 속성으로 바뀌면서 공격해오는 사이포스라는 이상한 얼굴들이 있다. 일단 모습이 변하기 전, 얼굴형태를 하고 있을 때 대미지를 입혀야 한다. 이 녀석은 나중에 보스로도 등장하니 얼굴로 변하는 타이밍을 알아두는 편이 좋다.

우선 아트 라뮬레스트로 공격! 다음에는 프리즈 라뮬레스트로!

SATELLITE 4 전 6층

이곳에 들어서면 퓨가 센트럴 타워를 조사해 달라고 한다. 에어리어 맵에서 중앙에 위치한 섹터들이다.

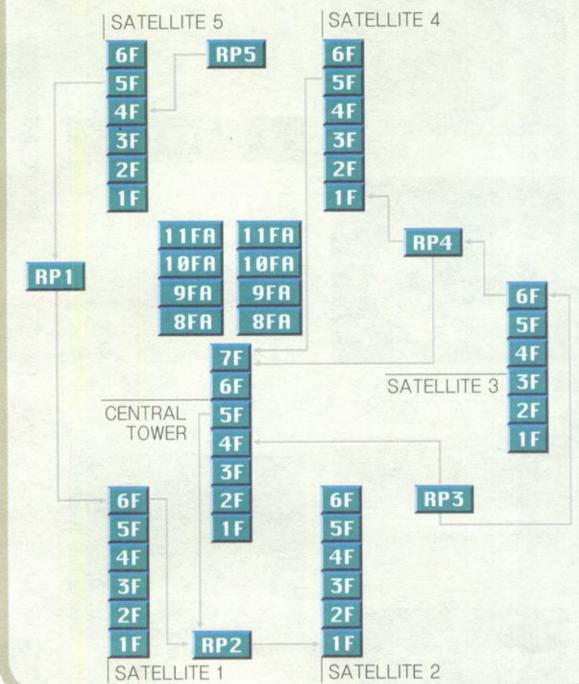
릴레이 포인트 5에는 보스가 있다. 역시 나중에는 자코로 나오는 녀석이지만 지금은 버거운 상대다. 거대한 거미같이 생긴 녀석으로 플라스마 공격이 유효하다. 덩치가 큰데 반해 격투 공격 능력이 전혀 없으므로 가까이 다가가서 격투공격만 해주면 쉽게 해치울 수 있다.

덩치만 크지 폴리곤이 아깝다!

사이포스들이 본격적으로 등장하기 시작한다. 색깔이 속성을 나타내니 속성에 맞춘 공격이 유효하다. 이곳 역시 아직 5층으로 내려갈 수 없으니 일단은 릴레이 포인트 5로 이동하자.

SATELLITE 5 전 6층

3층 3층부터 시작한다. 아직 4층 이상은 갈 수 없다. 이곳에는 센트럴 타워로 접속할 수 있는 루트를 조작하는 스위치가 있는 것 같다는 스파크의 기록이 남아 있다. 우선 스위치를 찾아야한다.

2층 이 섹터에 스위치가 있다는 챠타의 기록이 있다. 문제는 센트럴 타워로 접속하는 루트를 찾아야한다는 것.

1층 이곳에는 기간테의 능력으로 부술 수 있는 벽이 존재한다. 지금은 센트럴 타워에 접속해야 하니 나중에 다시 루트를 조작해 기간테로 이곳에 들르도록 하자.

이 모양은 기간테다!

SATELLITE 1 전 6층

6층 이전에 올 수 없었던 곳이다. 이 곳에는 웃기는 보스가 기다리고 있다. 자코 캐릭터의 모습으로 약간은 변화된 형태로, 뚱뚱한 몸매에 잘 보면 허리에 L과 M이라는 글자가 새겨진 벨트를 하고 있다. 아무리 봐도 이건 마리오와 루이지의 패러디 같은데…. 엄청난 공격력과 내구력을 겸비하고 있는 보스다. 공격패턴은 단순하지만 의외로 공격의 리치가 길어서 몇 대 맞는 사이 저 세상으로 가기 십상이다. 때문에 메디슨 게이지을 잘 관리해야 한다. 디펜스에 특히 신경 쓰도록 하고 이왕이면 파워가 좋은 기간테로 상대하자. 라이프 최대치도 상당히 늘려두지 않으면 안 된다. 지금까지 얼마나 레벨을 착실히 올렸느냐에 승패가 달려있다. 보스를 쓰러뜨리면 접속이 안되던 터미널 컴퓨터에서 패스코드를 입수 할 수 있다.

날아라 마리오

폭주 때에는 대책이 안 선다!

SATELLITE 2 전 6층
(포시스만 통과 가능)

1층 루트가 바뀌면 올 수 있는 곳이다. 이곳에는 월 스테이터스가 A인 상태에서 포시스만이 갈 수 있는 곳이 존재한다. 이곳을 지나면 2층으로의 이동지점도 역시 포시스의 비행능력으로만 다가갈 수 있는 지점에 놓여있는 것을 볼 수 있다.

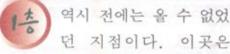
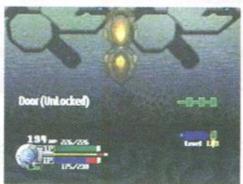
벽이 이런 위치로 바뀌어야한다. 멀리 새로운 발판이 보인다

이동지점 역시 저런 위치에

SATELLITE 3 전 6층

6층 전에 올 수 없었던 6층이다. 이곳은 이상하게도 섹터가 3층으로 구성되어 있지만 3층까지는 갈 수가 없게 되어 있다. 이동 포인트가 있는 방에서 점프해 보면 3층에 새로운 발판이 보이지만 포시스의 점프나 비행 능력으로도 갈 수가 없다. 게임 진행상 중요한 아이템을 얻는 것 같지도 않은데 대체 무엇일까?

어떻게 해야 저 곳으로 갈 수 있을까?

SATELLITE 4 전 6층
(T.J 만 통과 가능)

1층 역시 전에는 올 수 없었던 지점이다. 이곳은 T.J의 스텔스 능력으로 통과해야만 하는 방이 있으니 T.J 를 준비시키자.

이 스위치는 건드릴 필요 없다

이 터미널 컴퓨터는 방안의 적들을 다 쓰러뜨려야 접속 가능하다

SATELLITE 5 전 6층
(기간테만 통과 가능)

4층 기간테의 능력이 필요한 곳이다. 벽을 다 부수고 나면 전체적인 섹터의 구조를 알 수 있을 것이다. 마치 도너츠처럼 바깥에 사각의 길이 있고 중앙에는 각각의 코스에 쉽게 도달 할 수 있는 방이 있다. 바깥쪽 길을 죽 따라가면 쉽게 이동 지점과 패스 코드를 찾을 수 있다.

중앙부분으로 가기 위해선 벽을 부숴야 한다

> 이제 센트럴 타워로 가보자 센트럴 타워는 릴레이 포인트 4에서 접속할 수 있다.

CENTRAL TOWER 전 11층

7층 7층부터 5층까지 내려간다. 이곳에서 얻는 로그로 이곳이 차원 실드의 안이라는 것을 알게 된다. 차원 실드를 벗겨내지 않으면 이곳에서 탈출해도 원래 세계로 돌아갈 수 없다. 센트럴 타워의 적들은 모두 막강하다. 격투 공격보다는 무기 공격을 많이 하게 될 것이다. 에너지 팩도 많이 필요하지만 무기의 레벨을 올리는 것도 잊어선 안 된다.

5층 이곳에는 루트변경 프로그램을 가동하는 터미널 컴퓨터가 있다. 이것을 건드리면 각 건물들로 들어가는 루트가 또 변경된다.

겁먹지 말고 과감히 루트를 변경시키자

SATELLITE 5 전 6층 (기간테만 통과 가능)

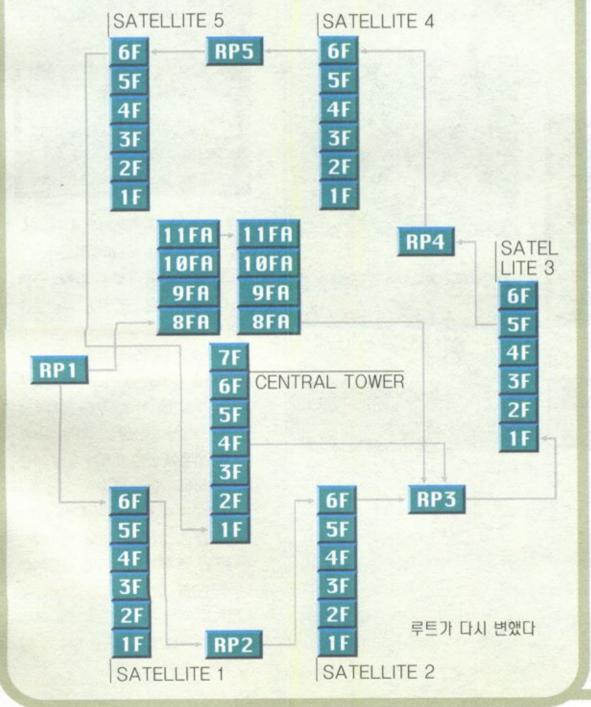
6층 이곳은 기간테의 능력이 있어야만 클리어 할 수 있다. 이곳을 클리어 하면 릴레이 포인트에 갈 필요 없이 바로 다음 루트인 센트럴 타워 1층으로 갈 수 있다.

CENTRAL TOWER 전 11층 (기간테만 통과 가능)

1층 이곳에서는 기간테의 새로운 무기 스팅거 드릴을 얻을 수 있다. 스팅거 드릴은 점프 후 공격력, 파괴력이 상당히 높지만 워낙 기술의 움직임이 커서 실패하면 위험 부담이 크다. 그다지 권하고 싶은 무기는 아니다.

차라리 기가 해머의 레벨을 올리는 것이 낫다

일단은 이 이상 아래층으로 갈 수 없으니 릴레이 포인트에서 에어리어 맵을 체크해 다른 루트로 다시 센트럴 타워로 접속해야 한다. 루트가 바뀌었다해도 위와 같이 진행했다면 센트럴 타워를 제외하고는 SATELLITE 5 의 6층만을 제외하고 모두 클리어 했을 것이다.

루트가 다시 변했다

2층 이 섹터에는 또 루트 변경 스위치가 있다. 이것을 가동시키면 센트럴 타워의 상층부로 갈 수 있다.

3층 이곳으로 들어서면 마이크가 라그·크레이튼에 대한 정보를 알려준다. 과거 B·R 프로젝트라는 계획에서 근무 했지만 소형정 폭발 사고로 죽었다고 한다. 옛날 퓨가 처음 배속되어 있던 부서의 선배였다고 한다. 뭐…로그의 내용으로 봐서는 연인사이였던 것 같지만….

이곳을 4층까지 클리어 하면 다시 바깥으로 나오게 된다. 일단 릴레이 포인트 3에서 에어리어 맵을 다시 확인하도록 하자. 이제 릴레이 포인트 1을 통해서 센트럴 타워로 들어갈 수 있다는 걸 알 수 있다.

CENTRAL TOWER 전 11층

8층 A 우선은 이곳부터 시작이다. 장기 레이스가 될테니 가장 자신 있는 캐릭터에 만반의 준비를 하고 오자. 당연히 적들은 모두 강력! 하지만 되도록이면 AP만 보충하고 상대하지 마라. EP를 아끼기 위해서다.

11층 A 이곳은 보스 사이포스가 기다리고 있다. 두 녀석이 나오는데 특별한 속성은 가지고 있지 않다. 히트 당하면 잠시 얼굴로 변하는데 이 찬스를 놓치지 않도록 하자. 지난번 마리오&루이지 형제와 마찬가지로 지구전이 될테니 모든 힘을 다 쏟아 붓는 것이 좋을 것이다. 아마도 아이템이 모자르게 될텐데 LP가 떨어지면 녀석이 거대한 추로 변해있는 동안 GP를 이용해 회복시켜 가자. 개인적으로는 포시스로 상대하는 것이 가장 낫다고 생각한다.

두 녀석의 콤비 플레이가 일품이다

회복은 이때!

8층 B 이곳에는 차원 실드 제네레이터가 있다. 찾아내서 파괴하도록 하자. 그러면 차원 실드가 사라졌다는 퓨의 메일이 들어온다. 동력부를 파괴하면 접속할 수 없었던 터미널 컴퓨터 하나를 접속할 수 있고 그것으로 세큐리티 게이트를 열어 센트럴 타워를 빠져 나오면 된다.

부숴라!

이젠 접속할 수 있다

센트럴 타워를 빠져 나오면 바로 릴레이 포인트로 갈 수 있다. 이곳에는 터미널 컴퓨터가 있으니 언제나 처럼 에어 록을 해제해 에어리어를 탈출하자.

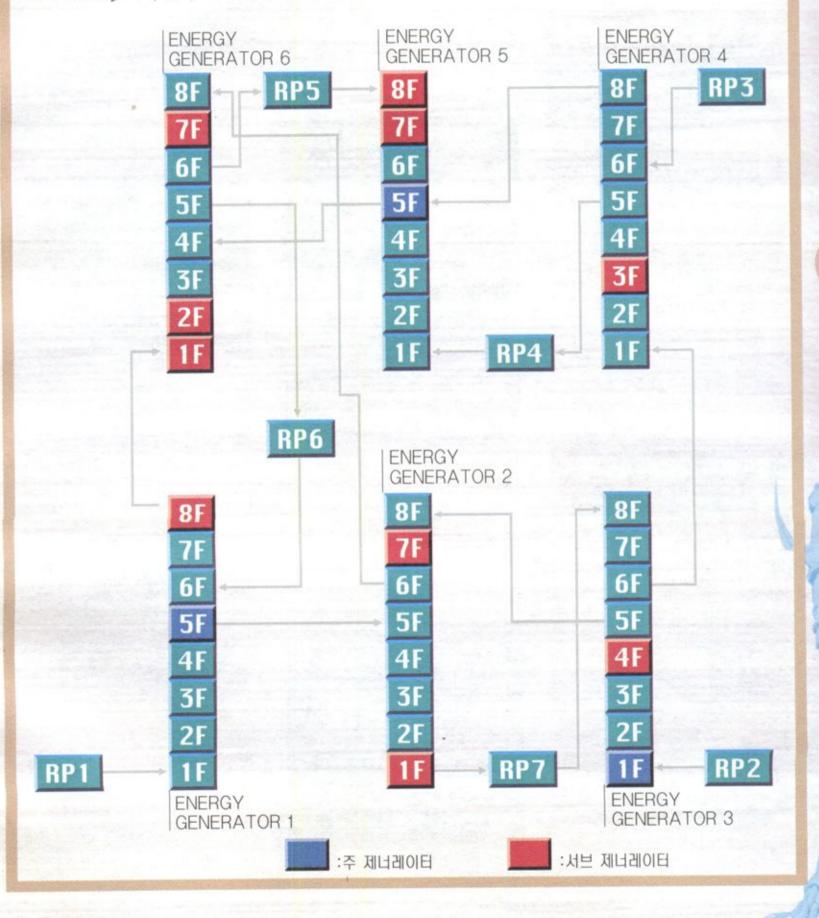
차원 실드 제네레이터가 파괴되어, 우리들은 이 공간에서 해방되었다.

그리고 발곤이 혹성 라뮬레스 근처까지 이동한 것을 알았다. 우리들은 새롭게 열린 구멍으로 향했다.

이윽고 라뮬레스트 반응이 있는 건물이 모습을 드러냈다. 그 때 구조하러 온 라뮬레스 함대로부터 무시무시한 소식이 날아들었다. 「라뮬레스트 에너지 반응이 있는 대포가 혹성 라뮬레스를 노리고 있다」라고….

어찌됐든 이 장치가 대포 에너지의 주력원인 것 같았다. 에너지는 아직 충전중인 듯 했다. 완료되면 라뮬레스는 공격당할 것이다. 「라뮬레스를 공격당하게 하진 않겠다」 그렇게 보우 대사에게 다짐하고 대포를 멈추기 위해 우리는 장치로 향했다.

AREA 5 BEAM CANNON

이번 에어리어는 시작부터 시간제한이 걸린다. 제한 시간 30분내에 메뉴 에어리어 맵 위에 표시된 지점으로 가서 제너레이터들을 파괴하지 않으면 안 된다. 때문에 캐릭터들이 세 곳으로 분산되어 시작하게 된다. 일단 기간테에게 메디슨 플래쉬를 자주 써줘서 기간테가 있는 곳의 제너레이터를 파괴하고 다음은 T.J, 포시스의 순으로 파괴하는 것이 가장 안전하다. 30분이 의외로 짧아서 빨리 행동하지 않으면 안 된다. 때문에 맵에서 패스 코드를 발견하는 즉시 이동지점으로 향해야 한다. 그 다음은 뮤가 표시해주는 지점에 서브 제너레이터를 파괴하면 그만이다. 시간제한 때문에 미처 들르지 못한 곳은 일단 제너레이터 3개를 다 부순 후 다시 들러보도록 하자.

ENERGY GENERATOR 1
전8층

1층 우선은 기간테다. 기간테는 걸음이 느리므로 위에서 말한대로 메디슨 플래쉬를 자주 써주는 것이 좋다. 전체적으로 맵이 간단한 편이니 패스 코드를 입수하면 바로 이동지점으로 향하자.

오옷! 불꽃의 질주다!

5층 이곳에 제네레이터가 있다. 섹터 1층에 위치하고 있으니 빨리 파괴해 버리자. 5층까지 오면 이동지점에서 이 건물을 빠져나갈 수 있으니 나머지 6, 7, 8층까지 갈 필요는 없다.

ENERGY GENERATOR 4
전8층

이곳은 제네레이터가 없다. 다만 제네레이터가 있는 ENERGY GENERATOR 5로 가기 위한 길목일 뿐이다. 그러니 최대한 이곳을 빨리 빠져나가도록 해야한다.

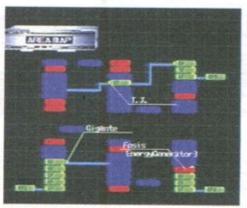
T.J에게 플래쉬를 써도 기간테의 경우와 속도는 같다

ENERGY GENERATOR 5
전8층

5층 처음부터 바로 제네레이터가 있는 5층으로 오게 되므로 한숨 돌렸다고 할 수 있다. 필자의 경우 2번째 제네레이터를 파괴했을 때 남은 시간이 9분! 포시스는 제네레이터를 금방 찾을 수 있으니 충분한 시간이다.

2번째 제네레이터 파괴! 시간은 9분 남았다!

ENERGY GENERATOR 3
전8층

1층 포시스는 시작부터 바로 제네레이터를 찾을 수 있다. 빨리 부수고 나머지 맵을 탐색하도록 하자. 제네레이터 3개를 모두 부수면 마이크에게서 아직 에너지 반응이 남아있다는 메일이 들어온다. 잠시 후 퓨가 서브 제네레이터들이 있는 위치를 메뉴 에어리어 맵에 표시해준다.

새로운 목표물들이다

4층 이곳에 서브 제네레이터가 있다. 방안에 들어서면 4개의 동력부가 보이는데 이것을 다 없애지 않으면 적들이 끊임없이 나온다. 또한 문도 열리지 않는다. 적들의 공격을 어느 정도 줄여놓고 나서 무기로 빨리 동력부를 파괴하는 것이 좋다. 격투공격으로 파괴하다간 적들의 공격을 받기 십상이다. 여차하면 포스를 이용해 단번에 파괴하는 것도 좋은 방법이다.

이것이 서브 제네레이터!

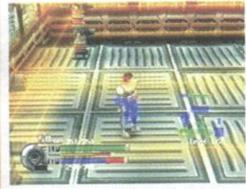
5층 여기까지 와서 ENERGY GENERATOR 2로 이동한다. 나머지 6, 7, 8 층은 다른 캐릭터가 처리해 줄 것이다.

ENERGY GENERATOR 6
전8층

4층 자 이번에 T.J 의 차례다. T.J 는 릴레이 포인트 없이 바로 이곳으로 오게된다. 그러니 체력이나 아이템의 관리는 현지조달 밖에 방법이 없다. 신중하게 행동하자. 이 섹터는 워프 머신이 많이 놓여있다. 일단 번호 순서대로 따라가면 워프 머신 3번에서 터미널 컴퓨터들과 접속할 수

있다. 이곳에서 섹터 맵과 세큐리티 워프 머신을 2개 설치한다. 새로 설치된 워프 머신은 9번과 10번으로 락이 걸린 방 안으로 들어갈 수 있게 해준다.

이 방에서 터미널 컴퓨터들과 접속하자

방 안에서는 레이저 링 안에서 끊임없이 나오는 적들을 상대해야 한다. 일단 적을 만들어내는 머신부터 파괴하자. 그러면 레이저 링이 없어질 테니 나머지 적들과 조금은 쉽게 싸울 수 있다.

링에 접촉하면 대미지를 입는다

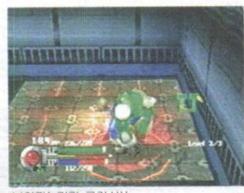
방 안에 있는 워프머신 5번을 이용해 또 다른 워프머신 7, 8번을 만들어 패스코드를 입수할 수 있다.

5층 일단 여기까지 오고 나서 이 건물을 빠져나간다.

ENERGY GENERATOR 6을 빠져 나오면 릴레이 포인트 6에 다다르게 된다. 이곳이 터미널 포인트로 역시 나중에 에어 록을 푸는 중요한 곳이다.

ENERGY GENERATOR 2 전 8층

5층 이번에 기간테의 차례다. 역시 시작은 5층부터. 릴레이 포인트 없이 왔기 때문에 T.J 처럼 각별히 주의가 필요하다. 기간테는 이곳에서부터 1층으로 내려가기 시작한다

4층 이곳에는 레이저 벽이 쳐져 있는 곳이 있다. 점프와 슬라이딩이라면 쉽게 빠져나갈 수 있다. 이곳도 ENERGY GENERATOR 6의 4층과 비슷한 링이 만들어져 있다. 재미있는 것은 이 링을 부수고 난 뒤 근처에 있는 터미널 컴퓨터에서 전투 랭크를 측정해준다는 점이다. 필자는 열심히 싸웠으나 B 랭크…. 게임에 어떤 영향을 주는 것 같진 않다. 워프머신으로 맵 구석구석을 돌아다니다 보면 어떤 방에서 마이크가 강도가 다른 바닥이 있다는 메일을 보내준다. 포시스의 봄이라면 해결되겠지만 기간테라면…기가 해머 찍기로 해결할 수 있다. 바닥 아래 쪽에서 패스코드를 입수할 수 있다.

보아라! 기가 크러쉬!!

2층 이곳에는 특별히 능력을 사용해야 하는 곳도 아닌데 이동지점 2개가 나란히 있다. 하나는 1층으로 가는 지점, 또 하나는 밖으로 나가는 지점이다. 1층으로 내려가면 다시 2층으로 올라오게 되니 염려하지 말고 1층부터 가보도록 하자.

1층 이곳에도 서브 제네레이터가 있다. 부수는 요령은 같다. 다만 슬슬 자코 캐릭터들도 무적상태에 돌입하는 경우가 많이 생기기 시작하니 더 한층 주의하지 않으면 안 된다. AP가 충분하다면 되도록 상대하지 말도록 하자.

무적인 상대에겐 뭘 해도 안 통한다

1층으로 다시 올라가 밖으로 나오면 릴레이 포인트 7에 다다를 수 있다.

ENERGY GENERATOR 1 전 8층

6층 또 다시 T.J 의 차례다. 이번에는 6층부터다. 처음에 기간테가 다 클리어하지 못한 부분을 클리어 한다.

7층 이곳에는 발판만 움직이는 곳이 있다. 발판에 타도 달리 갈 곳이 없는 곳이다. 하지만 발판을 타고 점프해서 먼 앞쪽

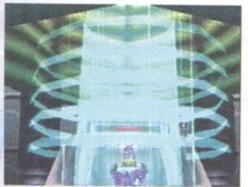
을 내다보면 포시스의 비행능력으로 갈 수 있는 새로운 지점이 보일 것이다. 나중에 포시스를 이용해 저곳으로 가보는 것이 좋다. 포시스의 마지막 무기 핸드 봄을 손에 넣을 수 있다.

잘 안보이지만 저 멀리 새로운 길이 있다

8층 이곳에는 서브 제네레이터가 있다. 역시 철저히 파괴하도록.

> 이곳을 빠져나가면 릴레이 포인트 없이 또 다시 ENERGY GENERATOR 6로 가게된다. GP에 주의 할 것!

ENERGY GENERATOR 2 전8층

8층 한 동안 쉬고 있었던 포시스의 차례다. 역시 ENERGY GENERATOR 3에서 제네레이터를 부수고 바로 이곳으로 오게 되었으니 각별히 주의하도록 하자. 포시스는 이곳에서 기간테가 미처 가지 못한 ENERGY GENERATOR 2의 8, 7, 6 층을 클리어하게 된다.

회복 존을 수시로 이용하는 것도 좋은 방법이다

7층 이곳에는 서브 제네레이터가 있다. 물론 파괴하도록. 포시스의 봄이라면 쉽게 파괴할 수 있을 것이다.

> 이곳을 빠져나가면 포시스도 릴레이 포인트 없이 ENERGY GENE RATOR 6으로 이동하게 된다.

ENERGY GENERATOR 6 전8층

8층 이곳에는 보스가 기다리고 있다. 대형거미에 발칸포를 얹어 놓은 듯한 바로 그 녀석인데 어차피 격투능력이 없으니 가까이 다가가 봄 난무를 시도하면 간단히 클리어 할 수 있다. 접근했기 때문에 녀석의 원거리 공격도 쉽게 피할 수 있다. 주의할 점은 연이어 보스가 하나 더 나온다는 것. 처음 녀석보다 훨씬 많은 양의 총알을 쏟아내니 접근할 때 주의 해야한다. 봄도 3개이상 연이어 놓는 것은 위험하다.

보스…격투 능력이 없다니 역시 폴리곤 낭비야! 네 놈 때문에 화면이 느려지잖아!

이곳에 서브 제네레이터가 있다. 부숴라….

> 이곳을 빠져나가야 비로소 릴레이 포인트 5에 갈 수 있다. 아이템 정리와 세이브는 필수! 캐릭터 전송 화면으로 현재 상황도 체크하자.

ENERGY GENERATOR 3 전8층

8층 기간테는 ENERGY GENERATOR 3의 8층부터 6층까지를 클리어 한다. 서브 제네레이터도 없으니 마음 편하게 클리어하자.

7층 이곳도 워프 머신이 많이 있다. 역시 번호 순서대로 차근차근 진행해나가자. 월 스테이터스를 조작하는 곳이 나오는데 A로 설정해두면 된다.

6층 이곳에는 T.J만 들어갈 수 있는 곳이 있다. 나중에 반드시 들러보기 바란다. T.J 최강의 무기 레일 건을 얻을 수 있다.

나왔다! 레일 건!

> 6층까지 클리어하고 기간테는 ENERGY GENERATOR 4의 1층으로 이동하게 된다.

ENERGY GENERATOR 6 전 8층

1층 계속해서 T.J 다. 1, 2층 연속으로 서브 제네레이터가 있으니 모두 파괴하도록 하자.

3층 이곳에는 무시무시한 보스가 있다. 방안에 들어서면 눈앞에 펼쳐지는 터미널 컴퓨터들에 놀랄 것이다. 이 터미널 컴퓨터들이 이동하면서 공격해온다. 스피드가 매우 빨라서 보면서 공격을 피하는 것이 거의 무리일 정도다. 이 무수한 터미널 컴퓨터 중 보스는 한 대 뿐이다. 터미널 컴퓨터 화면에 얼굴이 나타나는 녀석이다. 이 녀석만 집중공격하자. …라고 말은 해도 쉽지가 않다. 일단 적들이 양쪽으로 늘어서서 서로 부딪히는 때에는 터미널 컴퓨터들 사이에서 공격을 피하도록 하자. 그 뒤 터미널 컴퓨터들이 한쪽 벽에 일제히 늘어설 때 보스만 찾아서 무기로 공격하자. 당연히 플라즈마 공격이다. 이걸 계속 반복하면서 클리어 할 수밖에 없다. 상당히 시간이 지나면 자동으로 클리어 되기도 하지만….

컴퓨터의 반란?!

이놈이 주범이다

> 보스를 쓰러뜨리고 5층까지 올라간 다음 다시 릴레이 포인트 6으로 돌아오게 된다

ENERGY GENERATOR 4 전 8층

3층 기간테는 ENERGY GENERATOR 4를 1층부터 클리어 해나간다. 이곳 3층에 서브 제네레이터가 있으니 파괴하도록.

5층 이곳에는 T.J가 아니면 들어갈 수 없는 곳이 있다. 나중에 T.J로 들러보기 바란다. 별다른 것은 없다.

> 5층까지 클리어 후 릴레이 포인트 4로 빠져나간다.

ENERGY GENERATOR 5 전 8층

1층 계속해서 기간테의 출격이다. 1층부터 4층까지 클리어 하게된다. 도중 서브 제네레이터는 없으니 신속하게 클리어하자.

4층 이곳에서 기간테 최강 무기인 라운드 소우를 얻을 수 있다. 이것은 △버튼을 누르는 것으로 On/Off 시킬 수 있는데 On일 때에는 격투 공격시 전기톱으로 적을 갈아버린다. 다만 이 경우에는 메뉴화면을 열거나 아이템을 줍거나 문을 열거나 하는 다른 행동은 하지 못한다. 다른 행동을 할 때에는 △를 눌러 소우를 Off 시킬 것!

이것이 라운드 소우!

> 5층까지 간 뒤 ENERGY GENERATOR 5로 빠져나간다.

ENERGY GENERATOR 5 전 8층

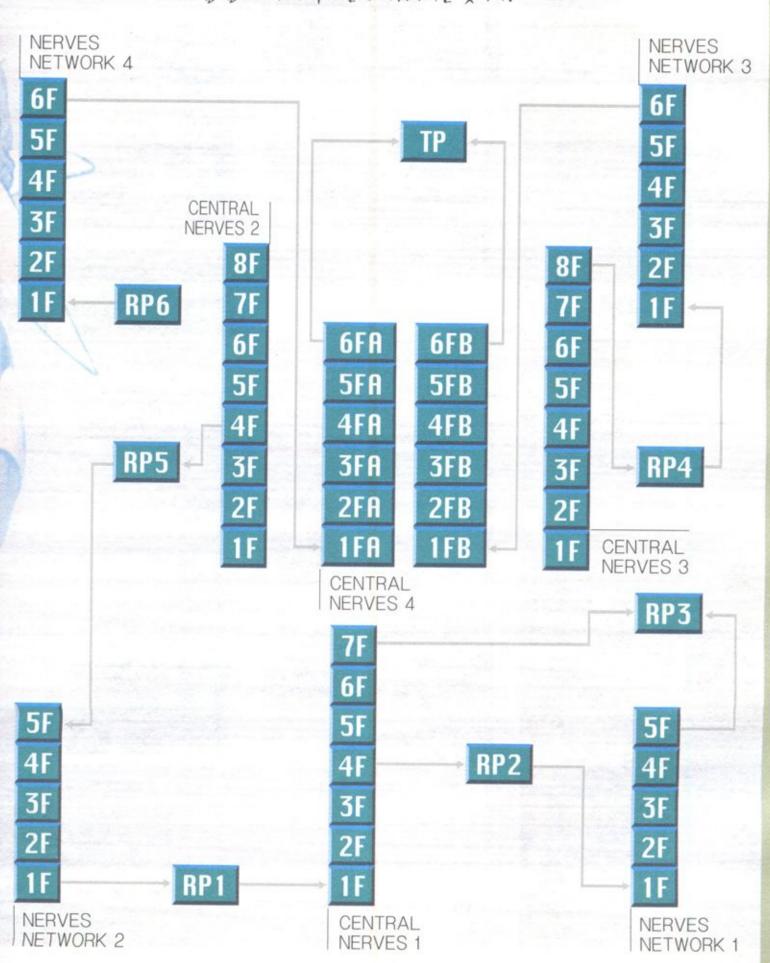
8층 마지막이다. 8층부터 시작한다. 릴레이 포인트에서 적당한 캐릭터를 전송시켜 클리어 하도록 하자. 8, 7층에 서브 제네레이터가 연이어 있으니 반드시 파괴할 것.

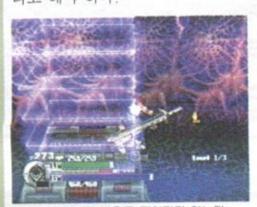
> 이곳만 빠져나가면 릴레이 포인트 6에서 이 에어리어를 나갈 수 있다.

혹성 라뮬레스의 위험은 사라졌다. 우리들은 보우 대사에게서 감사의 증표로 최고급의 라뮬레스트를 수여 받게 되었다. 물론 탈출한다면… 의 얘기다. 하지만 탈출의 앞날이 밝지만은 않았다. 구조함대는 도움이 되질 않아 스스로의 힘으로 출구를 찾을 수밖에 없었다.

AREA 5

MASTER BRAIN

이곳에는 그다지 어려운 맵은 없다. 다만 장기적인 맵만이 있어서 레벨을 올리기에는 적당한 곳이다. 특별히 루트를 바꿀 필요없이 갈 수 있는 곳만 가보면 어느새 클리어되는 그런 곳이다. 무기와 LP, GP, EP의 최대치를 올리기 위해 부지런히 싸워야하는 곳이다.

CENTRAL NERVES 1
전 7층

4층 그다지 특기할 만한 것은 없지만 4층에 들어서면 이상한 에스컬레이터 같은 것이 눈에 띈다. 이것을 타고 가든 말든 아직은 상관없지만 나중으로 가면 이것을 타야만 들어갈 수 있는 곳이 나오니 일단 눈에 보이면 다 탈 수 있도록 하자. 이 섹터의 경우 에스컬레이터가 멈추면 거대한 선풍기의 풍압 때문에 앞으로 나갈 수 없는 곳에 이르게 된다. 이 선풍기도 역시 이동 발판을 움직였던 기즈모 스위치로 조작할 수 있으니 주변의 스위치를 조작해 보자. 이 곳에는 또 기간테만이 부술 수 있는 벽도 하나 있다. 그다지 중요한 것은 얻을 수 없지만…. 이것을 의식해서인지 이동지점도 하나 더 있다. 밖으로 나가게 되면 릴레이 포인트 2로 가게 된다. 일종의 분기라고 해야 하나?

주위의 전자 링 밖으로 떨어지지 않는다

어느 정도 거리에 다다르면 풍압 때문에 앞으로 갈 수 없다

기간테로 벽을 부수면 아이템 박스 4개가 달랑

CENTRAL NERVES 2
전 8층
(기간테만 통과 가능)

4층 역시 특기할 만한 것은 없다. 점점 맵이 다중구조로 복잡해지니까 미니 맵에서 계단이 있는 부분을 특히 주의해서 봐야 한다. 계단을 통하지 않고서는 갈 수 없는 곳이 점점 늘어날 것이다. 4층에서 기간테의 벽 파괴능력으로 패스코드 2를 압수해야 다음 섹터로 이동할 수 있다. 만일 4층에서 그냥 밖으로 나가면 릴레이 포인트 5로 갈 수 있다. 이것도 일종의 분기.

8층 이곳은 그야말로 이것저것 모인듯한 기분이 드는 곳이다. 에스컬레이터와 세큐리티 게이트, 바닥 파괴까지…. 중요한 포인트는 월 스테이터스 스위치를 B 상태로 맞추는 것과 바닥이 반투명 분홍색으로 비치는 곳을 파괴해 아래층으로 내려가는 일이다. 기간테의 기가 해머로 찍어버리면 O.K! 점점 맵이 복잡해지지만 미니 맵을 충분히 활용하면 그다지 문제될 것도 없다.

이 부분은 파괴할 수 있는 곳이다

이곳을 빠져나가면 릴레이 포인트 6다. 4층에서 빠져 나왔다면 릴레이 포인트 5를 경유해 NERVES NETWORK 2로 갈 수 있다.

CENTRAL NERVES 3
전 8층
(기간테만 통과 가능)

1층 이곳에는 처음으로 흡인력을 가진 거대 신경 세포가 등장한다. 이 녀석은 가운데 기둥처럼 우뚝 서서 플레이어를 자기 쪽으로 끌어당긴다. 파괴는 불가능하고 흡인력도 상당히 강해서 저항은 거의 불가능하다. 이 상황에서 적과 대치하게 되면 무기 공격밖에는 할 수 없게 되니 주의하길 바란다. 특히 T.J의 경우에는 레일 건을 들고 있으면 빠져나갈 수 없으니 반드시 무기를 가벼운 것으로 바꿔 주어야 한다. 거대 선풍기의 경우도 마찬가지다.

지겹게 끌어당기는 놈이다.

섹터 2층에 기간테만이 부술 수 있는 벽이 있으니 이걸 뚫고 가야만 다음 섹터로 이동할 수 있는 패스 코드 2를 입수할 수 있다. 이동지점은 에스칼레이터를 타야만 들어갈 수 있는 지역에 있으니 안으로 들어가기 전에 다른 빠뜨린 지역이 없나 살펴보도록 하자.

이걸 타면 장애물이 열린다

4층 이곳에서 스파크의 로그를 발견하게 된다. (내용은 로그 모음을 참조) 잠시 후, 퓨가 로그의 내용대로라면 이곳 어딘가에 에너지를 공급 받는 센트럴 라인이 있을 거라며 그걸 파괴하면 발곤의 기능을 정지시킬 수 있다고 한다.

8층까지 클리어하면 릴레이 포인트 4로 빠져나간다. 이곳에서 더 이상 갈 곳은 없으니 루트가 바뀔 때까지 잠시 대기하자.

NERVES NETWORK 1 전5층 (T.J 만 통과 가능)

1층 처음 전송되는 방부터 잘 살펴보자. 구석에서 기다리고 있으면 발판이 움직이고 있다는 걸 알 수 있다. 발판을 타고 위로 올라가면 일단 섹터 맵과 패스코드 2를 입수할 수 있다. T.J만이 지나갈 수 있는 방도 있다. 이 방을 지나야만 다음 층으로 이동할 수 있다.

방 위에는 이런 곳이!

에스칼레이터를 타는 것이 오히려 힘들 수 있다

이곳을 빠져나가면 에어리어의 루트가 변하게 된다. 릴레이 포인트 6에서 더 이상 갈 수 없던 NERVES NETWROK 4로 가보자.

NERVES NETWROK 4 전6층

1층 이곳에는 전송되는 위치에서 포시스나 기간테로 바닥을 부술 수 있는 곳이 나온다. 이 두 캐릭터가 아니면 다음 층으로 갈 수 없으니 신중하게 선택하자.

혹시나 하는 마음에 찍어보니…

이곳을 클리어하면 다시 루트가 변하게 되고 CENTRAL NERVES 4와 NERVES NETWROK 3으로 갈 수 있다. 우선 NERVES NETWROK 4 6층을 통해 CENTRAL NERVES 4로 들어가자.

CENTRAL NERVES 4 전 AB 6층

6층A 이곳에서 보스를 만나게 된다. 소프트 팩키지에도 나와있는 적으로 적들의 총수 이데아라는 설정이 되어 있다. 이 녀석은 망토안에 또 다른 소우주를 지니고 있어 그 안에서 거대한 레이저 위성을 충전하기 시작한다. 충전 시간은 5분. 아무리 대미지를 줘도 쓰러지지 않는다. 클리어 방법은 5분 안에 5층A 이곳저곳에 있는 거대한 크리스탈을 파괴해서 충전을 막는 일 뿐이다. 크리스탈은 플레이어의 힘으로는 파괴할 수 없다. 이데아가 발사하는 레이저 광선으로만 파괴된다. 즉 광선을 크리스탈 쪽으로 유인하기 위해 플레이어가 미끼가 되어야 한다. 광선의 대미지는 엄청나므로 잘 피하지 못하면 그대로 사망이다. 이데아가 망토 안에서 광선을 모으는 동안 조준을 유도하고 재빨리 피해야 한다. 다행히 그다지 빠른 광선은 아니므로 쉽게 피할 수 있지만 만에 하나 맞게 되는 날엔 끝장이니 메데슨 리절럭션을 준비해두는 것이 좋다. 크리스탈은 5개. 다른 방으로 옮겨다니면서 이데아의 통상공격도 무마시키자.

광선으로 크리스탈을 파괴해라!

이젠 보기만 해도 맵의 구조를 대충 파악할 수 있다

이곳을 빠져나가면 터미널 포인트로 갈 수 있다. 이제 NERVES NETWROK 3으로 향하자.

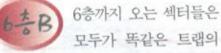
이곳을 클리어하면 릴레이 포인트 1로 나온다. 남은 곳은 센트럴 너브스 4의 B층뿐이니 이곳에서 캐릭터와 아이템에 만반의 준비를 해주자.

NERVES NETWROK 3
전 6층

이곳은 릴레이 포인트 4를 경유해 들어올 수 있다. 6층으로 구성되어있지만 그다지 특기할 만한 지형은 없다. 이 구역의 의의는 스파크의 로그를 입수하는데 있다. (로그 모음 참조) 스파크의 로그에는 전에 퓨가 말한 센트럴 라인이 블럭 4에 있다고 한다. 블럭 4는 두개로 나뉘어져 있는데 바로 센트럴 너브스 4를 뜻하는 것이다. 루트가 변했으니 B층으로 가보기로 하자.

NERVES NETWORK 2
전 5층
(기간테만 통과 가능)

5층 이곳에는 기간테만이 부술 수 있는 벽들이 있다. 이것들을 부수고 진행하면 당연히 패스코드 2를 입수할 수 있다. 그 외에 특별한 것은 없다. 지극히 평범한 맵이니 헷갈리지 않게 미니 맵만 주의해서보면 금방 클리어할 수 있다.

CENTRAL NERVES 4
전 AB 6층

6층B 6층까지 오는 섹터들은 모두가 똑같은 트랩의 반복이어서 슬슬 지겨워질 것이다. 이럴 때에 무기의 레벨을 좀 올려보는 것도 괜찮을 것이다. 미리 말해두지만 라스트 보스는 상당한 무기 능력이 없으면 클리어하기 불가능할 정도이다. 6층에는 여러가지 게이트와 보스가 기다리고 있다. 게이트들은 언제나처럼 미니 맵을 참조하면 된다. 보스는 그다지 어려운 녀석이 아니다. 거의 자코 캐릭터 수준? 히트 라뮬레스트로 공격하면 쉽게 이길 수 있다. 이 녀석을 이겨야 터미널 컴퓨터 하나를 접속할 수 있다. 스파크가 말한 센트럴 라인이란 A층의 크리스탈들이었던 것 같다. 한가지 재미있는 것은 이 섹터에서 레이저 광선 벽이 묘하게 쳐져 있어서 앞으로 갈 수 없는 곳이 한군데 등장한다. 포시스의 비행능력으로 낮게 날면 통과할 수 있을지도….

별것 아닌 보스. 생물계라서 히트 속성에 약하다

문제의 벽. 포시스라면…

이곳을 나서면 바로 터미널 포인트로 갈 수 있다. 당연히 에어록을 풀고 탈출이다.

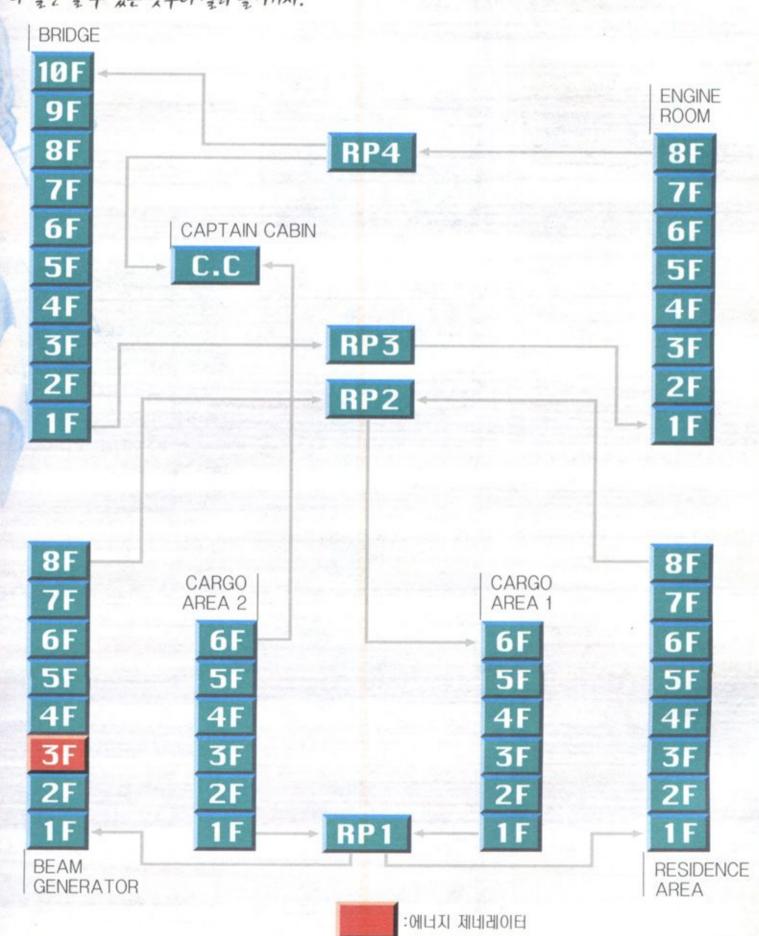
앞길을 막고 있던 발곤의 중추부가 폭발하고 거대한 구멍이 생겼다. 그리고 주변이 무너지기 시작했다…. 「발곤에 커다란 구멍이 생겼다!」라고 구조함대가 알려왔다.

구멍을 통해 라뮬레스의 구조함대가 보인 순간 몸이 떨리고 눈물이 흘러나왔다. 우리들은 드디어 원래 세계로 돌아갈 수 있었다. 뒤쪽에는 발곤의 폭발이 이어졌다….

보우대사의 배가 라뮬레스의 구조함대 쪽으로 향하려고 했을 때, 폭발 속에서 거대한 전함이 모습을 드러냈다. 그리고 마치 코끼리가 나무를 쓰러뜨리듯이 구조함대를 일격에 해치워 버렸다. 더욱이 전함은 거대한 대포의 발사 충전을 시작했다. 목표는 라뮬레스…. 억방의 구조함대를 기다릴 시간이 없다. 「코끼리도 사마귀에게 쓰러진다…」 뱃사람의 말대로 나는 결심했다. 그리고 레굴스로 결사의 반격을 개시했다.

AREA 6

HIGE BATTLE SHIP

AREA - 4 와 비슷한 곳이다. 시작부터 30분의 제한 시간이 걸리고, 뮤가 메뉴 에어리어 맵에 에너지 제네레이터가 있는 곳을 표시해준다. 30분 안에 이곳에 있는 제네레이터부터 파괴해야 한다. 마지막 에어리어인 만큼 거의 모든 던전이 복합형이다. 지금까지 클리어해 온 방식과 크게 다르지 않으니 기억을 잘 살려서 클리어하도록 하자. 이곳 역시 갈 수 있는 곳만 가다보면 루트가 달라지는 곳이니 일단 갈 수 있는 곳부터 빨리 들어가자.

BEAM GENERATOR 전 8층

3층 이곳에 에너지 제네레이터가 있다 그런데 좀처럼 있는 곳을 알기가 힘들다. 포인트는 월 스테이터스를 A로 맞추고 워프 머신 7번을 사용할 때와 B로 맞추고 사용할 때 나타나는 것이 다르다는 것. 둘 중 하나는 패스코드의 입수가, 그리고 나머지 하나는 제네레이터가 있는 곳으로 워프하는 머신 설치가 가능하다. 제네레이터를 부수면 시간은 정지되고 퓨는 이제부터 완전 파괴를 시작하자고 한다. 무서운 여자다.

이 스위치를 바꿀 때마다 나타나는 것이 다르다

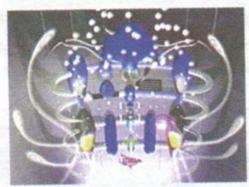
이곳을 빠져나오면 CARGO AREA 2를 지나 릴레이 포인트 2로 갈 수 있다. 일단 시간제한은 사라졌으니 릴레이 포인트에서 다시 재정비하도록 하자, 릴레이 포인트로 들어오면 퓨가 상층부로 가기 위한 길을 바꾸는 장치가 있을테니 그걸 찾아보라고 한다.

RESIDENCE AREA 전 8층

1층 이곳은 빔 제네레이터의 반대쪽에 있는 곳이다. 이 섹터에는 기간테만이 갈 수 있는 곳이 있으니 나중에 기간테로 다시 한번 와보는 것도 좋다. 게임 진행상에는 아무런 도움이 안되지만….

7층 이곳에는 루트변경 터미널 컴퓨터가 있다. 단 AP를 150씩이나 필요로 한다. 지금까지 얼마나 열심히 살육을 저질러 왔는냐가 중요한 순간이다. 포인트가 모자란다면 적이 계속 나오는 방에서 AP를 모으는 것도 하나의 방법이다.

AP 150?!

이곳을 빠져 나오면 릴레이 포인트 3에 접속되는 길이 열린다. 이곳을 경유하면 엔진 룸으로 들어갈 수 있다.

새로운 길이 열렸다

ENGINE ROOM 전 8층

1층 이곳으로 들어서면 마이크가 어딘가에 화물실로 들어가는 스위치가 있을테니 찾아보라고 한다.

7층 이곳에 화물 에어리어 1의 락을 해제하는 스위치가 있다. 역시 AP는 150…. 워프머신 1번이나 2번을 이용해 워프머신 4번을 이용하면 찾을 수 있다. 그 외에 포시스나 기간테가 부술 수 있는 바닥도 있으니 한번 가보시길.

일단은 이방으로 들어서기 위해 세큐리티 게이트를 해제해야 한다

이 바닥 밑에는 아이템이…

이곳을 빠져나가면 릴레이 포인트 4로 갈 수 있다. 또한 이제 릴레이 포인트 2를 경유해 화물 에어리어 1(CARGO AREA 1)로 갈 수도 있다. 릴레이 포인트 4에서는 함장실로는 갈 수 없으니 쓸데없는 수고는 하지 말자. 이곳이 마지막 섹터이므로 100% 섹터 완성을 위해서는 가장 나중에 가야하는 곳이다.

CARGO AREA 1 전6층

역시 별 다른 곳은 아니다. 특별한 능력이 요구되는 곳도 아니다.

보통의 맵들이 늘어서 있을 뿐이다. 누차 이야기하지만 이런 맵이 있을수록 레벨에 더 신경을 써야 한다. 이제 최종 보스가 가까이 다가왔으니 레벨에 더욱 신경을 써야 할 것이다. 마지막에 라스트 보스를 상대할 캐릭터는 더 더욱 만전을 기해야 한다. 가장 자신 있는 캐릭터의 레벨을 올리려면 이곳을 이용하기 바란다.

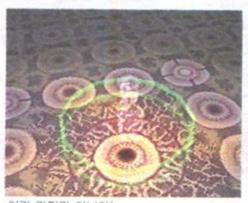
BRIDGE 전 10층

5층 5층으로 들어서면 갑자기 플레이어에게 섹터룰이란 증상이 걸리게 된다. 어찌된 일인지 무기를 쓸 수 없게 된다. 더욱이 어떤 방안에 들어가면

화면 우측 상단에 섹터 룰이란 글자가…

데이터를 빼앗겼다!

갑자기 플레이어가 록 온 되는 곳이 있다. 아무런 해는 입지 않지만 근처의 터미널 컴퓨터에는「너의 전투 데이터는 모두 카피되었다. 이미 넌 우리의 적수가 못 된다」라는 기록이 남아 있다.

그 상태에서 섹터 1층으로 내려가 보면 보스가 기다리는데 바로 현재 플레이어의 카피본이다. 말이 카피지 솔직히 능력이 훨씬 좋다. 무기는 서로 쓸 수 없는 상황이지만 격투공격의 스피드가 플레이어를 훨씬 능가한다. 일단은 L2 버튼을 눌러서 적의 공격을 방어하고 난 뒤 히트시키는 방식으로 클리어하자. 간간히 슬라이딩도 걸어오기 때문에 방어도 쉽지 않을 것이다. 되도록이면 등뒤를 빼앗아서 히트시켜야 대미지를 많이 줄 수 있다. 이 녀석을 물리쳐야 무기를 다시 쓸 수 있으니 힘내자!

이건 카피가 아니야!

4층 이곳에는 화물 에어리어 2의 세큐리티 해제 컴퓨터가 있다. 역시 AP는 150…. 하지만 함장실로 가기 위해선 어쩔 수 없다.

> 이곳을 빠져 나오면 릴레이 포인트 1을 경유해 CARGO AREA 2로 들어갈 수 있다. CARGO AREA 2를 클리어 하면 릴레이 포인트 없이 바로 마지막 스테이지인 CAPTAIN'S CABIN 으로 들어갈 수 있으니 준비에 만전을 기하자.

CARGO AREA 2 전6층
(T.J 만 통과 가능)

1층 이곳에는 T.J 가 아니면 들어갈 수 없는 곳이 있다. 역시 주인공 격인 캐릭터라서 마지막을 장식하는 것 같다. 이곳에서 레일 건과 머신건의 레벨을 최고로 올려놓도록 하자.

이런 곳에 이동 지점이!

> 이제 릴레이 포인트나 이 CARGO AREA 2를 경유해 CAPTAIN'S CABIN으로 들어갈 수 있다. 마지막 스테이지다. 가장 전투에 자신있는 캐릭터로 돌입하자.

CAPTAIN'S CABIN

이곳에 들어서면 퓨가 이것에 최강의 ORG가 있을테니 주의하라는 메일을 보내준다. 최강의 ORG라면 로그들로 미루어 보아 라그일까 밧트일까? 아니면 또 다른 인물? 대충 스토리는 이런 식인 것 같다. 아무튼 전진이다.

마지막 보스는 마치 포시스처럼 생긴 녀석인데 공중을 날아다니면서 여러가지 효과의 총알을 쏴대다가 갑자기 기를 모으는 듯하면 급강하로 육탄공격을 걸어오는 공격 패턴을 지니고 있다. 폭주의 사이클이 플레이어보다 빨라서 어느 정도 히트시키면 갑자기 무적 상태가 되면서 미친듯이 돌진해온다. 특별한 공략법은 없다. 공중에서 날아오는 총알들을 이리저리 피하다가 녀석이 내려오는 순간만 노려 공격하는 수밖에 없다. 캐릭터에 따라서 공략법은 틀려지겠지만 기본은 이 정도? 포시스라면 조금은 편하게 클리어할 수 있다. 다만 EP가 넉넉하지 않으면 안 되겠지만…. 기간테는 그다지 유용하지 않다. 라운드 소우로 적을 붙잡을 수 없기 때문이다. T.J의 경우는 레일 건의 레벨이 4 이상이라면 승부해 볼만하다. 마지막 보스이니만큼 난이도도 어렵고 체력도 상당하니 가지고 있는 모든 수단으로 공격하자.

마지막 보스. 라그일까?

이렇게 쏴대다가

급강하 한발!

이 녀석을 해치우면 빨리 그곳을 탈출하라는 퓨의 메일이 들어온다. 이동지점으로 빠져나가면 에어리어 클리어다. 이동지점은 처음 전송위치 바로 옆에 있다.

에필로그

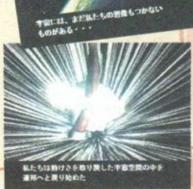
전함이 폭발하기 시작했다. 하지만 레굴스는 좀처럼 모습을 드러내지 않았다. 이제 틀렸나… 하고 포기하는 순간, 화염 속에서 레굴스가 모습을 드러냈다. 무사했던 것이다. 내 눈에는 뜨거운 것이 흘러나왔다.

보우대사는 별을 구한 영웅으로서 우리들을 레뮬레스로 초대해 주었다. 하지만 우리들은 연방으로 돌아가 보고를 하지 않으면 안된다고 정중히 거절했다. 보우 대사는 감사의 말을 남기며 구조함대와 함께 라뮬레스로 돌아갔다.

제드는 어쨌든간에 표적을 라뮬레스트에서 다른 것으로 바꾼 모양이었다. 보물을 실은 가젤스 상선을 발견하고는 그 뒤를 쫓아갔다.

거대한 전함은 폭발을 계속해 마침내 그 모습을 완전히 잃었다.

우리들은 고요함을 되찾은 우주공간 속에서 연방으로 돌아가기 시작했다.

우주에는 아직 우리들이 상상할 수 없는 것들이 있다….

로그(LOG - ログ) 모음

게임 중 터미널 컴퓨터에서 로그를 입수하게 된다. S 로그의 경우는 세큐리티를 해제하는데 시간이 걸려서 바로 내용을 볼 수는 없지만 나머지는 메뉴를 열어 내용을 확인할 수 있다. S 로그는 메일로 세큐리티를 해제했다는 통신이 들어온 뒤 볼 수 있다. 메일의 경우는 게임 진행상 필요한 내용이 몇 가지 되지 않기 때문에 내용을 싣지 않았다.

여행자 스파크

은하의 마물에 붙잡힌 자에게(銀河の魔物に…)

제노 은하력 3246. 87
가젤스 상선에 승선중, 시공의 뒤틀림과 조우. 이곳에 불시착했다.
불시착시 가젤스 상선은 대파, 나 이외의 생존자가 있는지 없는지는 불명.
생존자가 있다면 이 로그를 발견해 통신을 걸어주기 바란다.
통신주파수는 WAK897703이다.
내가 이 건물을 조사한 결과를 이곳에 기록해 둔다.
이 건물자체가 아무튼 머신의 동력원이 되는 것 같다.
이 건물 어딘가에 존재할 동력부의「코어」를 파괴한다면 머신을 정지시킬 수 있을 것이다.
이제부터의 각 섹터 출구에는 세큐리티가 설치되어 있다.
해제하려면 터미널 컴퓨터에서 패스코드를 입수하지 않으면 안되지만 터미널 컴퓨터에도 세큐리티가 걸려있다.
해제하려면 억세스 포인트가 필요하다.
포인트는 이곳 녀석들을 쓰러뜨리면 얻을 수 있다.
또 릴레이 포인트에 있는 베이스 컴퓨터에는 특별한 기능이 준비되어 있다.
그곳에서는 동료들간에 아이템을 주고받거나, 점거한 릴레이 포인트 간의 이동, 세이브 등이 가능하도록 되어 있다.
릴레이 포인트에 있는 녀석들을 쓰러뜨리면 베이스 컴퓨터를 사용할 수 있을 것이다.
이 정보가 다른 생존자들에게 도움이 되길 바라며…
데어 · 룬의 가호가 있길!

저지

라뮬레스 S-로그 1(ラミュレスS-ログ1)

대체 이곳은 무엇일까?
마치 배의 스크랩 공장 같다.
배를 파괴하는 거대한 머신, 호전적인 주민들.
이곳에서 탈출하는 일이 가능할까…?
불안이 엄습해 온다.
스파크는 탈출할 수 있었을까?
스파크의 로그가 없었다면 머신을 정지시키지 못했을지도 모른다.
최초의 머신을 정지시킨 직후 커스와 만났다.
역시 시공의 뒤틀림에 끌려들어 이곳에 불시착한 것 같다.
커스는 상당히 뾰족한 입술의 소유자다.
그리고 그 뾰족한 입술의 메마름에 자꾸 신경을 쓰고 있다.
위험이 닥쳐오면 입술이 상당히 메말라지는 것 같다.
나는 믿기 힘들지만….
조금은 이상한 녀석이지만 파트너가 생기니까 마음이 든든하다. 이런 곳에서는 더더욱 그렇다.
머신을 하나 멈추니 바로 다음 것이 움직이기 시작했다.
언제 또 나와 커스의 배가 끌려 들어갈지 모른다.
움직이는 머신을 멈출 수밖에 없다.

밧트

잔류계 메디슨 추천(残留系メディスンのすすめ)

이곳에는 여러가지 아이템이 있지만 그중에서도 추천할 만한 건 잔류계 메디슨.
메디슨이 잔류 중인 상황에서 격투공격으로 경험치를 쌓으면 잔류계 메디슨의 효과를 몸에 익힐 수 있어서 좋다.
메디슨의 레벨에 따라 경험치을 쌓지 않으면 안되지만….
예를 들어 메디슨「리미트 업」이 잔류 중인 상황에서 격투공격으로 적을 쓰러뜨려 경험치를 쌓아가면 라이프 포인트의 상한선이 올라간다.
메디슨「파워」라면 어택, 메디슨「리절럭션」이라면 GP의 상한선이 올라간다.
한번 몸에 붙은 효과는 사라지지 않아서 좋다.
잔류시켜서 격투공격!
인생은 노력에 달려있다고 생각한다.

라그 · 크레이튼 — 연방S-로그1(連邦S-ログ1)

가벼운 기분으로 받아들인 일이 설마 이런 일이 될 줄은…
이것도 나의 운명인가…?
스파크가 남겨준 로그 덕분에 아무튼 머신을 멈출 수 있었다.
하지만 아직 이곳 녀석들은 우리들의 배를 포기하지 않은 것 같다.
정말 어떻게 된 녀석들인지.
스파크와 저지, 커스 등은 이곳에서 탈출할 수 있었을까?
스파크의 주파수에 맞춰봤지만 아무 응답도 없었다.
다른 생존자는 없을거라고 포기하고 있을 때 밧트를 만났다.
밧트는 마치 불행을 벗삼고 있는 듯한 남자다.
잘도 여기까지 이곳의 무리들에게 살해당하지 않고 왔다고 생각된다.
행동을 보고 있으면 불안해서 혼자 두면 안 된다.
트랩에 걸리고, 지나치게 약을 먹고…
밧트는 자신이 스스로 우주 제일의 불행한 남자라고 말하고 있다.
확실히 그럴지도 모르지만 그래도 살아가는 걸 보면 운이 좋은 놈이라고 생각된다.

밧트 — 아이템 메디슨 실패담(アイテムメディスンの失敗談)

메디슨「리미트 업」을 발견했다. 에볼루션 박스에 넣어 성장시키고, 성장시킨 것을 또 에볼루션 박스에 넣고…. 그렇게 해서 소중하게 키워갔다.
그리고…
「리미트 업 울트라」를 키워냈다.
기뻤다.
두근거리는 마음으로 복용했다. 그리고…
라이프의 상한선이 엄청나게 올라갔다.
하지만 효과가 너무 강해 역으로 라이프가 줄어들기 시작했다.
어떻게 이럴 수가!
그렇게 소중하게 키웠는데….
나라는 놈은 불행해….
교훈 :
메디슨은 레벨이 높으면 높을수록 강력하다. 하지만 사용할 때에는 자신의 허용량을 참조하는 편이 좋다.
강한 메디슨일수록 많은 허용량을 소비한다.
특히 메디슨의 허용량이 낮을 때에는 주의하는 편이 좋다.

밧트 — 아이템 합성 실패담(アイテム合成失敗談)

머지 박스를 손에 넣었다.
즉시 나는 배터리 팩과 에너지 팩을 합성했다.
일단, 배터리 팩 10을 넣고, 그 다음 에너지 팩 50을 넣었다.
그러자 배터리 팩 30이 만들어졌다.
무언가 얻은듯한 기분.
즉시 배터리 팩 30을 사용했다.
나는 기분이 좋아서 또 합성했다.
이번에는 에너지 팩 200을 넣고 그 다음 배터리 팩 10을 넣었다.
그러자…
에너지 팩 110이 되었다.
무언가 잃은듯한 기분.
처음으로 돌아간다면…하고 생각했다.
왠지 나 자신이 싫어졌다.
교훈 :
머지 박스로 아이템을 합성할 때에는 넣는 순서가 중요하다.
무작정 합성하면 안 된다.

밧트 — 아이템 합성 실패담2(アイテム合成失敗談2)

또 저질렀다….
라이프 슈퍼를 머지 박스에 넣은 뒤 리미트 업을 넣어 버렸다.
그러자 라이프가 되어 버렸다.
나에게 라이프 슈퍼는 과분한 것이었다.
처음으로 돌아갈 수 없는 것이 분하다….
교훈 :
처음 넣은 아이템의 종류에 그 다음 넣는 아이템의 레벨이 붙는다.
넣는 순서가 중요하다.
아무 생각없이 넣으면 틀리기 쉽다.

여행자 스파크

내 뒤에 오는 자들에게(私の後に續く者たちへ)

이 에어리어에 들어와서 내 통신기에 연락이 들어왔다. 내가 남긴 로그를 보고 뒤를 쫓아오는 것 같다.
내 로그가 조금이라도 사람들에게 도움이 된다고 생각하자 데어 · 룬에게 감사하지 않을 수 없었다.
우리들은 이 건물에서 만났다.
새로운 동료는 자칭 라뮬레스의 상인 보랏쵸와 그 부하 4명이었다.
내게는 아무리 봐도 해적과 그 졸개들로 밖에는 보이지 않았지만….
이 건물을 조사해 가는 동안 중요한 사실을 발견했다.
이 에어리어에는 비밀 연구소가 있고, 무언가가 일어나고 있는 것 같다.
그곳을 조사하면 이곳 녀석들의 생태를 알 수 있을지도 모른다. 살아남기 위해서라도 녀석들에 대해 알 필요가 있다.
비밀 연구소에 들어가려면 두 개의 특별한 스위치를 조작하지 않으면 안 되는 것 같다. 조사해 봤지만 이 건물에는 그 스위치가 없는 것 같다.
어쨌든 이 건물 어딘가에서 길이 나뉘어지는 것 같다.
보랏쵸와 나는 둘로 나뉘어 스위치를 찾기로 했다.
나는 보랏쵸의 부하인 차타와 행동을 같이 하기로 했다.
데어 · 룬의 가호가 있길!

여행자 스파크

파워 스테이션(パワーステーション)

이 에어리어에는 크래쉬 머신으로 분쇄된 것들이 운반되어 온다.
운반되어 온 것들은 가공되어 양질의 에너지를 발생하는 원료가 되는 것만이 이 파워 스테이션으로 보내져 온다.
이곳의 녀석들은 에너지 원을 확보하기 위해 여러가지 것들을 끌어들이는 것이다.
가젤스 상선에 적재되어 있었던 이실스 광석도 에너지 원으로서 이곳으로 운반되어 왔다.
이 에너지는 어디에 사용되는 것일까?
데어 · 룬의 가호가 있길!

저지

라뮬레스S 로그2(ラミュレスS-ログ2)

크래쉬 머신에 배를 파괴당한 나는 커스의 배로 이 지옥으로부터 탈출해왔다. 커스의 배는 겉보기보다는 훨씬 성능이 좋다. 라뮬레스의 배는 아직 삼류라는 생각이 들었다.
이곳에 가까스로 도착한 커스와 나는 스파크의 로그를 발견하고 스위치를 각자 나누어서 찾기로 했다.
스위치는 파워 스테이션과 공장에서 발견했다.
커스와 나는 모습을 드러낸 연구소로 향했다.
연구소에 들어서자마자 커스의 상태가 나빠졌고, 우리들은 연구소를 전부 다 조사하지 않고 그곳을 뒤로 했다.
커스는 아무래도 기침과 오한이 멈추지 않는 것 같다.
심한 병이 아니면 좋겠지만….

라그 · 크레이튼

연방S 로그2(連邦S-ログ2)

크래쉬 머신을 전부 파괴한 나는 조금 남은 배의 잔해들을 조사했다. 그러나 생존자는 발견할 수 없었다.
나는 밧트와 함께 에어리어 게이트를 빠져 나와 이곳에 도착했다.
역시 스파크의 말대로 살아남기 위해서라도, 탈출하기 위해서라도 이곳 무리들에 대해 알아둘 필요가 있을 것 같다.
나와 밧트는 2개의 스위치를 찾기 위해 따로 행동하기로 했다.
지금까지 스위치는 발견되지 않았다.
대체 연구소에서는 무슨 일이 진행되고 있는 것일까…?

라그·크레이튼

연방S 로그3(連邦S-ログ3)

머리가 아프다…. 아직도 쪼개지는 것만 같다.
정신이 들자 이곳에 있었다. 녀석들과 싸운 뒤의 일이 생각나지 않는다.
밧트는 어떻게 된 걸까?
기억이 확실하지 않다.
크래쉬 머신이 있었던 게이트를 열고 밧트와 탈출했다.
그리고…. 이곳에 도착해서 스파크의 로그를 발견했다….
그래. 그래서 스위치를 찾기 위해 공장에서 밧트와 둘로 나눠졌다.
나는 다음 공장으로 들어가서 스위치를 찾았고…
그리고 커다란 소리와 함께 연구소가 출현했다.
그래서 밧트와 합류해서 그 연구소를 들어갔다.
그곳은…
무슨 연구소였을까?
이상하다. 생각나지 않는다.
그래서 밧트는 어떻게 됐지?
연구소에는 확실히 함께 들어갔다.
그 다음 어떻게 됐지?
연구소의 일이 잘 생각나지 않는다….
밧트는…?
녀석이 걱정이다.

밧트

메디슨 합성의 법칙(メディスン合成の法則)

나는 천재일지도 모른다….
메디슨 합성의 법칙을 발견하고야 말았다.
「머지 박스에 똑같은 것을 두개 넣으면 레벨 업 한다!」
법칙을 아니 웬지 만족.

ORG(강화유전자)(ORG(強化遺傳子)

라그와 떨어져버렸다.
이곳까지 함께 왔는데 어디로 가버린걸까…?
라그는 내가 불안하다고 걱정하지만 나도 혼자서 스위치를 발견했다.
나와 떨어진 라그쪽이 오히려 더 걱정이다.
라그, 이 로그를 발견하면 쫓아와라!
라그, 나는 아까 기분 나쁜 녀석들에게 붙잡혀서 ORG라는 걸 주입 받았다. 처음에 나는 어떻게 되는 지도 몰랐지만 비트라는 녀석이 가르쳐 줬다.
비트라는 놈은 나처럼 붙잡혀서 나와 같이 ORG를 주입받은 녀석이다. 이곳을 조사하고 있던 중 붙잡혀 버렸다고 한다.
비트는 심각한 얼굴을 하고 여러가지 설명해줬다.
이곳 녀석들은 최강의 생명체를 만들어내려고 한다는 것.
그 때문에 여러가지 생명체에 Optimally Reinforced Genes(강화유전자) 통칭 ORG를 주입해서 실험을 하고 있다는 것. ORG가 주입되면 원래 있던 유전자와 배합되어 보디가 강화된다고 한다. 강화된 보디가 된다고 하니 행운이다라고 나는 생각했다. 비트는 그렇게 생각하지 않는 것 같지만….
지금 나는 조금 두근두근거리고 있다.
최강의 보디를 손에 넣을 수 있을 것인가?
그렇게된다면 나는 지금까지의 불행한 자신으로부터 새롭게 태어날 거라는 기분이 든다….

제드

알았음(了解)

MAIL FROM JED
알았다. 거래 성립이군.
반드시 제노 녀석들을 그곳으로 향하게 만들지.
맡겨 줘. 식은 죽 먹기다.
그 대신 라퓰레스트는 반드시 넘겨줘. 순도가 높은 것만.
불순물이 섞인 것은 그쪽에 주지.
아무튼 라퓰레스트를 전부 넘겨달라고 말할 수는 없으니까.
지금부터 이곳의 출구도 가르쳐 줘. 알고 있지?
제노 녀석들은 ORG 배합이든 뭐든 좋을대로 하라고 해.

밧트 알기쉬운 메디슨 합성(よくわかるメディスン合成)

비트가 이상하다.
비트라고 불러도 대답도 안 하고 나에 대한 일도 잊어버린 것 같다.
이상하게 호전적이고….
ORG 배합 때문일까…?
나는 뭔가 강해진 것 같다.
이 모습, 라그에게도 보여주고 싶다.
강한 남자 밧트를. 목표는 최강이다.
라그, 나 메디슨의 사용법에 익숙해졌어.
이곳에 사용법을 써 둘테니까 참고해 줘.

■1 : 인빈시블을 3개 동시에 사용하면 라이프 울트라로 변한다. 3개 동시에 사용하는거다.
■2 : 점프를 3개 동시에 사용하면… 헤헤 뭐가 될 거라고 생각해? 라이프 슈퍼가 된다. 확실히 3개 동시에 사용해라.
이런 걸로 놀라면 안돼. 더더욱 놀라운 걸 가르쳐주지.
나와 라그의 비밀이다.
■3 : 점프와 플래쉬와 인빈시블을 동시에 사용하면 바, 바, 바로 캐퍼시티로 변화한다.
나도 성장한거지? 헤헷!

커스 희망의 빛(希望の光)

편안한 기분이다….
그 연구소에서 계속된 오한이 사라졌다.
이 에어리어에서는 미약하지만 희망의 빛을 느꼈다.

하지만 나는 이제 길지 않을 것 같다.
몸이 생각대로 움직이지 않는다.

여행자 스파크 우주의 마물(宇宙の魔物)

연구소의 조사를 하고 있던 챠타가 「아무튼 보랏쵸는 돈이 되는 것 이외에는 흥미가 없으니까」라며 준 데이터와 샘플을 보고 나는 아연실색했다.
이곳 녀석들은 강화 생명체를 만들어 내기 위해 Optimally Reinforced Genes(강화유전자)을 사용한 유전자 배합을 행하고 있다.
끌어들인 배 등에서 에너지원을 입수하는 것만이 아니었던 것이다….
변함없이 외부와 연락이 닿지 않는다.

우리들을 끌어당긴 이 물체 그 자체가 지닌 무언가에 방해되고 있는 것일까?
아니면 시공의 뒤틀림으로 끌어당겨진 순간 다른 공간으로 이동해버려 연락이 닿지 않는 것일까?
계기판의 혼란이 계속되는 것도 신경쓰인다.
이「우주의 마물」을 해명하고 탈출하기 위해서는 더더욱 조사가 필요하다.
어쨌든 이 에어리어에도 뭔가가 숨겨져 있는 것 같다.
데어 · 룬의 가호가 있길!

라그 · 크레이튼 연방S 로그4(連邦S-ログ4)

전투에서 머리를 강타당한 후유증인지 확실히 기억이 가물거린다.
어느 사이에 이 에어리어까지 온 걸까? 기억이 없다.
밧트를 버려 두고 온 것 같다.
무사했으면 좋겠다.
스파크의 로그에 따르면 연구소에서는 유전자 배합의 연구가 진행되고 있었던 것 같다.

하지만 나로서는 정말 기억이 없다.
생각을 하려고 하면 아파온다….
그건 그렇고 대체 여긴 뭐지?
어디에 존재하고 있는 것이지?
이곳에서 탈출할 수 있을지 불안해진다.
저 센트럴 타워에는 뭐가 있는 것일까?
아직 조사가 필요하다.

저지

라뮬레스 S로그 3(ラミュレスS－ログ3)

커스가 죽었다.
마지막에는 입술도, 손도, 발도, 몸 전체가 전부 딱딱한 광석처럼 굳어져 있었다.
희망의 빛이 보인다…가 녀석의 마지막 말이었다.
연구소에서 뭔가의 윌스에 감염되어버린 것일까…?
또 혼자가 되었다.
커스의 존재가 얼마나 컸는지를 새삼 느낀다.

여행자 스파크

수수께끼(謎)

발견했을 때 남자는 이미 숨이 끊어지기 직전이었다.
「센트럴 타워가…」그것이 남자의 마지막 말이었다.
우리들은 그 남자의 핸드 컴퓨터를 조사했다.
다우 3호성 부근에서 시공의 뒤틀림과 조우, 이곳에 끌려들어온 것 같다. 우리들이 이시우스계에서 끌려들어오기 3일 전이다.
다우 3호성과 이시우스계는 8, 700크만 떨어져있다.
WARP 항법으로도 10일은 걸리는 거리다. 그렇게나 멀리 떨어진 장소에 나타난 시공의 뒤틀림에 끌려들어와 도착한 곳에는 이 똑같은 물체가…라는 건 어떻게 된 일일까?
남나는 무엇을 말하고 싶었던 것일까?
센트럴 타워에는 무엇인가 있다는 것일까? 타워에 가보는 수밖에 없지만 아직 가는 길을 발견하지 못했다.
아무튼 이 에어리어는 스위치를 조작함으로 인해 건물에 접속하는 루트가 바뀌는 것 같다.
데어 · 룬의 가호가 있길!

보랏쵸

유언장(遺言狀)

친애하는 아들들에게
어찌되었든 간에 나는 이제 길지 않은 것 같다.
방금 입은 상처가 생각보다 깊다.
내 뒤는 차타에게 맡긴다.
모두 협력해 이곳을 탈출하고, 어떻게든 아지트로 돌아가고 싶다.
제드 녀석이 내가 부재중에 아지트를 차지하지 않을까 걱정이다.
제드 녀석을 조심해라!
그 녀석은 교활하고 말만 잘한다.
그 녀석에게 속지 마라.
어차피 여기까지 쫓아왔는데 가젤스 상선의 보물을 손에 못 넣은 것이 유감이다.

여행자 스파크

시공의 뒤틀림(時空の歪み)

무섭다…. 엄청난 테크놀로지다! 설마 시공의 뒤틀림을 자유롭게 제어할 수 있는 자들이 존재할 거라고는 생각 못했다.
이곳 녀석들은 마음 먹은대로 시공의 뒤틀림을 발생시킬 수 있는 것 같다.
그들은 그 기술을 이용해 차원 실드로 모습을 감추고 단 번에 몇 천, 몇 만 크만이나 떨어진 거리를 이동하고 있다.
이곳은 그들이 만든 차원 실드 안이다. 수수께끼는 풀렸다.
이 녀석들 정도의 기술이 있다면 이시우스계와 다우 3호성 사이를 순간적으로 이동할 수 있다.
사냥감을 끌어당길 때만 그들은 시공의 뒤틀림이라는 문을 열었던 것이다.
엄청난 일이다…!
아무튼 차원 실드 제네레이터는 이 타워 상층부에 있는 것 같다. 차원 실드가 밖에 있는 한 우리들은 탈출해도 차원의 뒤틀림에 부딪힐 뿐일 것이다….
어찌됐든 이 타워의 상층부로 갈 수밖에 없지만 쉽게는 갈 수 없도록 짜여진 것 같다.
센트럴 타워 안에 있는 몇 개의 스위치를 조작해서 루트를 변경시키는 것에 의해 비로소 상층부에 들어갈 수 있도록 되어 있는 것 같다.
루트 조작 스위치를 찾는 수밖에 없다.
데어 · 룬의 가호가 있길!

연방S 로그5(連邦S-ログ5)

스파크의 로그를 읽고 놀랬다. 이곳은 차원 실드의 안인 것인가…? 연방과 연락이 닿지 않을 수밖에 없다.
차원 실드를 어떻게든 하지 않으면 이곳에서 탈출은 불가능하다. 타워의 상층부로 갈 수밖에 없다.
다행히 몸이 회복되어 진다.
요즘들어 기억이 사리지는 일도 없다. 변함없이 연구소의 일이 생각나지 않는 것이 신경쓰이지만….
어떻게 해서든 이곳을 탈출해 연방에 이일을 보고하지 않으면 안 된다.
프랭크 대신 일을 나가는 것도 이걸로 없어질까…? 아니, 그 이상일 것이다.

여행자 스파크

차원 실드(次元シールド)

이곳에 있는 차원 실드 제네레이터는 다른 곳에서 어떠한 형태로 제어되고 있는 것 같다. 이곳에는 제어장치 같은 것은 없고, 조작하는 방법도 찾을 수 없다.
차원 실드를 걷어내지 않으면 이곳에서 탈출해도 차원의 뒤틀림에 부딪힌다….
조작할 수 없게되면 파괴할 수밖에 없지만 파괴한다고 해서 원래의 세계로 돌아간다는 보장은 전혀 없다. 최악으로 폭주한 머신과 함께 시공의 좁은 공간을 방황하게 될지도 모른다. 하지만 여기에 걸 수밖에 없다. 설사 성공할 확률이 0.01% 이하라 해도.
데어 · 룬의 가호가 있길!

여행자 스파크

파괴(破壞)

기적이 일어났다….
원래 세계로 돌아갈 수 있을 것 같다.
차원 실드를 눈앞에 두고 파괴할 것인가 망설이고 있자 옆에 있던 챠타가 앗 하는 사이에 파괴해 버렸다.
배에 남아있던 챠타의 동료들의 연락에 의해 현재 위치도 알았다.
아무튼 혹성 베이렌 근처인 것 같다. 우리들이 끌려들어온 이시우스계에서 23,000 크만이나 떨어져 있다.
그러나 차원 실드에서 우리들은 해방되었다. 남은 건 이곳에서 탈출하는 일뿐이다.
데어 · 룬의 가호가 있길!

라그 · 크레이튼

연방S 로그6(連邦S-ログ6)

또 기억이 사라진 것 같다. 센트럴 타워 상층부까지 간 일은 확실히 기억하고 있지만 그 뒤의 기억이 없다.
정신이 들자 어느 사이에 이곳에 있었다. 아무튼 아직 차원 실드의 안인 것 같다.
차원 실드 제네레이터가 있던 곳에서 무슨 일이 있었던 것인가, 왜 파괴하지 않았는가가 신경쓰이지만 아무래도 생각이 나질 않는다.
기억이 없다는 건 싫은 기분이다.
이상한 불안이 엄습해 온다.

여행자 스파크

불운(不運)

통신기능이 망가진 것 같다. 혹성 베이렌 근처에 있다는 것은 확실하지만 어느 곳에도 연락이 닿지 않는다.
변두리의 베이렌 근처에서는 이 물체에 그다지 신경쓰지 않을지도 모른다. 겨우 차원 실드를 걷어냈는데….
아무튼 이 에어리어는 건설 중인 것 같다. 무엇을 만들려고 하는 것인지는 알 수 없지만 거대한 시설이라는 것만은 틀림없는 것 같다. 차원 실드가 벗겨져 있는 사이 어떻게 해서든 이곳에서의 출구를 발견하지 않으면 안된다.
데어 · 룬의 가호가 있길!

저지

라뮬레스 S로그 4(ラミュレスS－ログ4)

부술 수 없었다….
차원 실드 제네레이터를 앞에 두고 나는 망설였다.
스파크가 원래 세계로 돌아간 것은 정말로 기적이었는지도 모른다.
실패한다면 차원의 뒤틀림에 부딪히게 된다….
그렇게 생각하자 갑자기 무서워졌다.
다른 곳에서 무언가 다른 형태로 차원 실드를 제어하고 있다면 그것을 발견하면 그만일 뿐. 그 때 나는 그렇게 생각했다. 하지만 지금은 후회하고 있다.
파괴를 망설였던 자신이 아니, 그것을 또 후회하고 있는 자신이 싫어졌다.
나는 앞으로 어떻게 될 것인가?
피곤해졌다.
최근 자주 라뮬레스의 일을 생각한다. 가족, 친구, 음식, 자연….
라뮬레스를 이렇게까지 그리워 한 적이 없다.

연방S 로그7(連邦S-ログ7)

설마 만날 수 있을 거라고 생각하지 못했다. 발견했을 땐 죽어있는 건가 하고 생각했다. 놀라서 움직일 수가 없다. 물끄러미 바라보는 퀭한 눈을 나에게 돌렸다. 이름을 묻고 저지라는 것을 안 순간 나는 몹시 기뻤다.
우리들은 몇 시간씩이나 이야기했다. 가족, 일, 하고 싶은 것, 무엇이든지.
나는 특히 헤어진 우르인 연인의 일까지 이야기했다.
저지는 라뮬레스의 군인이다. 임무를 마치고 라뮬레스로 돌아가는 도중 이곳에 끌려들어온 것 같다. 당시 아내는 임신 중이었다고 말해주었다. 그리고 태어났을 아이를 만나고 싶다고…울먹이며 말했다.
저지도 나도 돌아가고 싶은 별이 있다. 돌아가고 싶은 고향이 있다. 그러기 위해서는 일단 차원 실드 제네레이터를 제어하고 있는 장소를 찾을 필요가 있다.
어딘가에 있을 것이다. 희망을 버리지 않고 나아갈 수밖에 없다.

저지

라뮬레스S 로그5(連邦S-ログ5)

그 녀석이 다가왔을 때, 마침내 올 것이 왔구나…하고 멀어지는 의식 속에서 생각하고 있었다. 이름을 묻길래 「저지」라고 답하자 그 녀석은 기쁜듯이 웃으며 「드디어 *만났다…. 살아 있어줘서 다행이야…*」라고 말했다.
그 뒤로 그 녀석… 라그 · 크레이튼과는 시간이 가는 줄도 모르고 떠들어댔다. 우리들은 둘 다 대화에 목말라 있었던 것 같다.
가족의 일, 친구의 일, 연인의 일, 고향의 일, 직업의 일, 무엇이든 이야기했다. 라그는 제노 연방의 지구라는 곳의 출신이라고 말했다. 라그와 대화를 하는 동안 잃어버렸던 생기가 되살아났다.
누군가와 이야기할 수 있다는 것이 이렇게도 살아갈 힘이 된다고는 생각하지 못했다.
정신을 차리자 어렸을 적 친한 친구처럼 서로에 대해 뭐든지 알고 있는 사이가 되어 있었다.

저지

라뮬레스S 로그6(ラミュレスS－ログ6)

끌려들어왔을 땐 싫은 곳이라고 생각했지만 이 에어리어는 특별하다.
마치 장기 속에라도 들어와 있는 듯한 기분이 든다.
이곳은 대체 어떤 곳일까?
설마 거대한 생물의 몸 속일리는 없지만 그런 기분이 들게 하는 곳이다.
요즘들어 라그의 상태가 이상하다. 이야기를 하고 있다가도 갑자기 입을 다물고 호전적인 눈빛으로 나를 바라본다. 이름을 불러도 소용없다. 라그의 급격한 변화에 어쩌지를 못하겠다. 이런 환경에서 오래 머물러 있었기 때문일까?
나도 요즘 몸이 좋지 않다.

라그 · 크레이튼

연방S 로그 8(連邦S-ログ8)

익숙해진 탓일까? 이곳에서 살아가는 것도 나쁘지 않다.
저지는 이곳이 지금까지 살아오면서 가장 싫은 장소라고 말하지만 나는 그 정도는 아니다.
환경적응능력이 높은 건가…?
요즘 저지는 몸이 좋지 않은 것 같다. 몸이 나쁘면 정신적으로도 불안정하게 된다지만 그럴지도 모른다.
저지는 정신적으로도 지친 것 같다.
내 눈빛이 날카롭게 되어 사람이 바뀐 것처럼 호전적이 되거나하는 때가 있다고 말했다. 나는 정말 기억이 없지만….
변함없이 기억이 없어지는 때가 있지만 과연 그 때 무슨 일이 있는 걸까…?

치타

자유(自由)

이런 곳에 갇혀 있으니 진절머리가 난다!
자유롭게 우주를 누비고 싶다.
그럴 수만 있다면 저런 아지트든, 보랏쵸의 유산이든 제드에게 줘도 상관없다.
자유가 최고다!

라그 · 크레이튼

중추부(中樞部)

이곳이 이 물체의 중추부인 것 같다.
원동력이 되는 에네르기가 다른 곳에서 이곳으로 보내져 오는 것 같다.
이 중추부가 이곳에서 탈출하는 열쇠일지도 모른다.
데어 · 룬의 가호가 있길!

저지

라믈레스S 로그 7(ラミュレスS－ログ7)

컴퓨터에 억세스하고 있을 때 기척이 느껴져 뒤를 돌아보니 라그가 서있었다.
얘기를 걸려고 하는 순간 한방 먹었다.
정신을 차리자 라그에게 간호받고 있었다.
라그는 날 습격할 이유가 없다.
그것은 꿈이었던 것일까?

라그 · 크레이튼

연방S 로그 9(連邦S-ログ9)

저지가 이상한 얘길했다.
내가 저지를 죽이려고 했다고….
역시 정신적으로 지쳐있는 것 같다. 이런 곳에 오래 갇혀 있으면 그렇게 될지도 모른다.
요즘 자주 옛날 일이 생각난다. 기억이 없어지는 일이 있어도 옛날 일은 보다 선명하게 생각나는 기분이 든다.
옛날 꿈도 자주 꾼다.
어제도 옛날 사귀었던 우르인의 그녀가 이곳에 나를 도와주러 오는 꿈을 꾸었다.
미인에 억센 여자였다.
그때에는 괜히 트집을 잡아 자주 말다툼을 했다. 그 때로 돌아간다면 좀 더 그녀에게 상냥하게 대해줄 수 있을 것 같은 기분이 든다.

라그 · 크레이튼

예감(豫感)

이곳은 이 물체의 중추부인 것 같다고 스파크에게 들었다. 기분 나쁜 곳이다.
뭔가 이상한 느낌이다. 가슴이 고동친다.
이 앞에 좋지 않은 일이 기다리고 있을 지도 모른다.

연방S 로그10(連邦S-ログ10)

저지가 죽었다….
나는 또 기억을 잃어버린 것 같다. 정신이 들자 저지가 쓰러져 있었다.
하지만 어떻게 된 일인가?
저지가 입은 상처는 내 총의 흔적이다.
내 총에 발사된 흔적이 있다….
설마 내가 저지를…?

연방S 로그11(連邦S-ログ11)

꿈을 꾸고 있었던… 것 같다….
어떻게 된거지…?
머릿속이 텅 비어 간다….
누군가가 부르고 있다….
누구지…?

여행자 스파크

센트럴 라인(セントラルライン)

이곳의 원동력이 되는 에너지를 운반해 오는 센트럴 라인은 아무튼 블럭이 4개 있는 것 같다. 아무하고도 연락이 되지 않는다.
걱정이다.
데어 · 룬의 가호가 있길!

저지

라뮬레스S 로그8(ラミュレスS-ログ8)

꿈이 아니다.
라그는 나를 죽이려고 하고 있다!
그는 확실히 나를 노리고 습격해 왔다. 내가 눈치채는 게 늦었다면 지금쯤 쓰러져 있을 것이다.
요사이 나를 습격한 것도 역시 라그였다….
대체 라그에게 무슨 일이 있었던 거지?
라그는 변해버린 건가?
아니면 정말로 내가 어떻게 되어버린 걸까…?
빨리 이곳에서 나가지 않으면 안 된다.
미쳐버릴지도 모른다.

???

블럭4(ブロック4)

이 블럭 4는 두개의 블럭으로 구성되어 있다.
양쪽 다 중요한 역할을 맡고 있는 것 같다.
이 앞에는.

라그·크레이튼

연방S 로그9 (連邦S-ログ9)

도와…
몸…뜨거워…온몸이…
가…려워…
불탄다…
가만히 있을…수가 없
어…
우우…뜨거워…
목이…말라…

라그

연방S 로그13(連邦S-ログ13)

가려…멈추…
뜨거…
목…말라…

연방S 로그14(連邦S-ログ14)

퓨…

저지 라뮬레스S 로그9(ラミュレスSーログ9)

라그는 확실히 변했다.
얼굴의 길어지고, 체격도 변했다.
이전보다도 근육이 강화된 느낌이다.
눈빛도 날카로워 졌다.
이 육체적 변화를 라그는 정말 눈치채지 못한 것 같다.
하지만 내 마음속에는 라그에 대한 의문이 쌓여져 갔다.
라그는 육체적으로 변하고 있는 것만이 아닌 정신적으로도 변화하고 있기 때문이다. 호전적이 되어 나는 몇 번인가 습격당했다. 본인은 아무 것도 기억하지 않는 것 같지만….
나는 라그의 변화로 미루어 무서운 추리를 해보았다.
라그는 이곳 녀석들에게서 ORG를 주입받은 것이 아닐까?
스파크의 말에 따르면 이곳 녀석들은 강화 생명체가 되기 위해 연구소에서 유전자 배합을 행하고 있다고 했다.
라그는 연구소에서 ORG를 주입 받았지만 그것을 기억할 수 없었다.
그리고 주입받은 유전자가 라그의 유전자와 배합함에 따라 라그가 변하고 있는 것이다.
라그가 눈치채지 못한 사이에 배합이 진행되어 라그의 유전자는 지배당해 버린 것 같다.
그렇게 되면 라그는 더 이상 라그가 아니다. 완전히 다른 생명체로서 바뀌어 태어난 것이다.
여기 있는 녀석들처럼…
유전자 배합을 멈출 수 있는 수단은 없는 것일까?
라그를 구할 수는 없는 걸까?
이대로는 라그가 소멸되어 버린다. 나는 어떻게 하면 되지?

보너스 팁

전투를 좀 더 수월하게 해주는 캐릭터 별 격투 콤보 커맨드

포시스

무기	커맨드	콤보 종류
타임 봄	□, □, □, □, (□)	격투 5 콤보
	□, □, □, □, (△), (△)	격투 후 봄 공격 콤보
	□, □, □, □, (×)	격투 후 회전 공격 콤보
	□, □, □, □	공중 격투 4연 베기
	□, □, □, □, △, △	공중 격투 후 봄 공격 콤보
센서 봄	□, □, □, □, (□)	격투 5 콤보
	□, □, □, □, (△), (△)	격투 후 봄 공격 콤보
	□, □, □, □, (×)	격투 후 회전 공격 콤보
	□, □, □, □	공중 격투 4연 베기
	□, □, □, □, △, △	공중 격투 후 봄 공격 콤보
리모트 봄	□, □, □, □, (□)	격투 5 콤보
	□, □, □, □, (△), (△)	격투 후 봄 공격 콤보
	□, □, □, □, (×)	격투 후 회전 공격 콤보
	□, □, □, □	공중 격투 4연 베기
	□, □, □, □, △, △	공중 격투 후 봄 공격 콤보
핸드 봄	□, □, □, □, (□)	격투 5 콤보
	□, □, □, □, (△), (△)	격투 후 봄 공격 콤보
	□, □, □, □, (×)	격투 후 회전 공격 콤보
	□, □, □, □	공중 격투 4연 베기
	□, □, □, □, △, △	공중 격투 후 봄 공격 콤보

T.J

무기명	커맨드	콤보 종류
머신 건	□, □, □, (□)	격투 4 콤보
	□, □, □, (△)	격투 콤보 후 총연사
	□, □, □, (×)	격투 콤보 후 슬라이딩
	□, □, □, □, (□), (□), (□)	공중 7연 차기
샷 건	□, □, □, (□)	격투 4 콤보
	□, □, □, (×)	격투 콤보 후 슬라이딩
	□, □, □, □, (□), (□), (□)	공중 7연 차기
버너	□, □, (□)	격투 3 콤보
	□, □, (△)	격투 콤보 후 총연사
	□, □, (×)	격투 콤보 후 슬라이딩
	□, □, □, □, (□), (□), (□)	공중 7연 차기
레일 건	□, □, (□)	격투 3 콤보
	□, □, (×)	격투 콤보 후 슬라이딩

기간테

무기	커맨드	콤보 종류
포톤 블로우	□, □, □,	격투 3 콤보
	□, □, ×	격투 콤보 후 어퍼 컷
	□, □, △	격투 콤보 후 포톤 블로우
기가 해머	□, □, □	격투 3 콤보
	□, □, △	격투 콤보 후 해머 내려치기
스팅거 드릴	□, □, □	격투 3 콤보
	□, □, △	격투 콤보 후 드릴 공격
라운드 소우	□, □, □	격투 3 콤보

도쿄 마인 학원 농기담

(朧綺譚)

▶장르: 어드벤처 ▶제작사: 어스믹·에이스·엔터테인먼트 ▶발매일: 4월 22일 ▶발매가: 3,800엔

전작에서 못다 한 이야기들…

도쿄 마인 학원 농기담(朧綺譚)

「도쿄 마인 학원 농기담」은 전작인 「도쿄 마인 학원 검풍첩」의 외전으로, 검풍첩에서 이야기하지 못했던 주인공의 과거와 다른 캐릭터들의 일상생활과 고민을 풀어 나가는 옴니버스 형식으로 엮어져 있다. 게다가 '검풍첩 퀴즈'와 여러 어려운 상황을 풀어야 하는 시뮬레이션 게임인 '나선동'이 준비되어 있어서 도쿄 마인 학원의 매니아가 아니더라도 쉽게 친숙해 질 수 있을 것이다.

도쿄 마인 학원이란

많은 게이머들이 「도쿄 마인 학원(東京魔人學園)」이라는 게임에 약간 생소하지 않을까 생각된다. 그러나 이 게임은 일본 게임 전문 잡지 "더 플레이 스테이션(ザ・プレイステーション)"의 Weekly PS USERS' CHART라는 독자들의 엽서를 토대로 점수와 순위를 작성한 플스 소프트 인기 측정 코너에서 항상 상위에 랭크되었다. 「아머드 코어」와 「철권 3」, 「제노기어스」와 더불어 「도쿄 마인 학원」이 최근 반년간 항상 상위에 올라와 있는 것을 보면 일본 게이머에게 있어 그 인기도를 짐작할 수 있을 것이다. 이 게임 「도쿄 마인 학원」의 장점이라면 감정 입력 시스템을 통해서 다양한 성격의 캐릭터와 동료가 되는 어드벤처 모드의 완성도가 높다는 점과 시뮬레이션 게임의 명작인 「택틱스 오우거」에 버금가는 전투 모드를 갖고 있다는 것이다. 일본어에 익숙한 게이머는 스토리에서 만족감을 느낄 수 있을 것이며, 그렇지 못한 게이머는 시뮬레이션 모드만으로도 충분히 역작이라는 것을 느낄 수 있을 것이다.

캐릭터 소개

호우라이지 쿄이치 (達萊寺 京一)

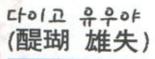
주인공의 친구로 무기는 목검을 사용한다. 밸런스가 좋아 전투에서 많은 활약을 한다.

미사토 아오이(美里 葵)

이 게임의 히로인적인 존재. 전투에서는 주로 회복과 보조마법을 사용한다. 레벨이 가장 빨리 오르는 캐릭터.

우몬 라이토 (雨紋 雷人)

창을 주무기로 싸우는 뾰족 머리 소년. 무기에 뇌의 속성이 장비되어 있다.

다이고 유우야 (醍瑚 雄失)

3학년 C반의 리더적인 존재. 레슬링부의 부장으로 전투에서 그 파워를 따라올 자가 없다.

사쿠라이 코마키 (櫻井 小蒔)

남자다운 성격의 소녀로 전투에서는 활로 싸운다. 개인적으로 무척 좋아하는 캐릭터이다.

다카미자와 마이코 (高見澤 舞子)

간호학교에 다니는 소녀. 미사토처럼 회복계의 기술을 주로 사용한다. 말하는 모양이 마치 어린 아이같다.

후지사키 아리사 (藤華 亞里沙)

여왕님 타입의 캐릭터. 주무기는 당연히 채찍.

우라미츠 미사 (裏密 ミサ)

오컬트 연구부를 운영하고 있는 소녀. 전투에서는 흑마술로 싸운다. 안경을 벗으면 의외로 예쁘다.

시구레 효고 (紫募 兵庫)

마가미의 라이벌 학교에서 궁수부 부장을 맡고 있다. 도펠겡거라고 하는 분신법이 주특기이다.

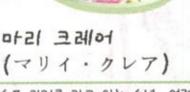
키사라기 히스이 (如月 翡翠)

에도 시대부터 도쿄를 지켜온 히스이 가문의 장남. 대대로 전해오는 수의 인술을 사용하여 동료를 도와준다.

오리베 히나노 (織部 離乃)

유키노와 쌍둥이 자매로 성격은 유키노와 정반대다. 코마키와 마찬가지로 활을 주무기로 삼고 있다.

마리 크레어 (マリィ・クレア)

슬픈 과거를 갖고 있는 소녀. 어려 보이지만 나이는 16살이다.

아란 크라우드 (アラン 藏人)

멕시코에서 온 유학생이지만 원래는 혼혈아. 바람의 힘을 갖고 있는 총이 주무기이다.

오리베 유키노(織部 雪乃)

오리베 자매의 언니. 코마키 이상으로 활발한 소녀로 성격도 매우 낙천적이다.

아카이 타케시 (紅井 猛)

스스로 만든 코스츔을 입고서 코스모 레드로 변하는 소년. 야구부에 소속되어 있으며 무기는 야구 방망이.

쿠로자키 하야토(黑崎 準人)

민첩성을 신조로 삼고 있는 코스모 블랙. 아카이와는 어릴 적부터 친구이며 히로를 동경하고 있다. 축구부 소속.

혼고 모모카 (本鄕 桃香)

코스모 레인저의 홍일점, 코스모 핑크. 목소리가 매우 귀엽다.

키리시마 모로하 (霧島 諸羽)

사람을 의심하지 못하고 순수하며 정직한 소년. 그래서인지 쿄이치를 선배로 존경한다.

마이조노 사야카 (舞園 さやか)

이상한 힘을 갖고 있는 목소리가 무기인 아이돌 스타. 남자 친구인 키리시마와는 동급생이다.

유현월(劉弦月)

중국 복건성에서 온 유학생. 실은 주인공의 숙명과 관련을 맺고 있다. 전투에서는 청룡도로 싸운다.

미부 쿠레하 (壬生 紅葉)

아픈 어머니를 위해서 암살집단인 권무관에 몸을 담고 있는 소년. 사용하는 기술은 주인공과 비슷하다.

무라사메 시코 (村雨 紙孔)

승부운이 강하다는 특수능력을 갖고 있다. 도박을 너무 좋아해 무기도 화투다.

미카도 하루아키 (御門 晴明)

헤이안 시대부터 이어온 음양사의 명문, 미카도 가문의 당주. 성격은 정반대이지만 무라사메와 함께 마사키를 호위하고 있다.

후요(芙蓉)

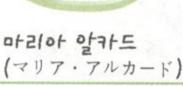
하루아키에게 봉사하고 있는 무신 12신장의 하나. 현재는 미카도에게 복종하고 마사키를 보호하고 있다.

히라사카 사요 (比良坂 紗夜)

매우 슬픈 과거를 갖고 있는 소녀. 어렸을 때 양친을 잃었지만 밝게 살아가려고 노력한다. 주무기는 노래.

토오노 쿄코 (遠野 杏子)

마가미 학원의 단 한명 뿐인 신문부원. 세심한 관찰력과 분석력으로 주인공을 도와준다. 별명은 안코(アン子).

마리아 알카드 (マリア・アルカード)

주인공의 담임 선생님이지만 실은 암흑의 일족이다. 자신의 숙명에 따라 주인공과 싸우게 되지만….

이누가미 모리히토 (犬神 社人)

마가미 학원의 교사. 그는 암흑의 주인으로 긴 시간동안 구교사를 지키고 있다.

아마노 에리 (天野 繪莉)

르포 라이터로 어떤 사건을 취재하고 있을 때 주인공과 만나게 된다. 정보면에서 협력을 해주는 사람.

아키즈키 마사키 (秋月 マサキ)

예지능력을 갖고 있는 아키즈키 가문의 당주. 원래의 정체는 사고로 중상을 입은 오빠, 마사키를 대신하여 임무를 맡고 있는 여동생 카오루이다.

학교 맵

마가미 학원의 전경

3-C반

「검풍첩」 23화까지 클리어한 데이터가 있으면 전 캐릭터의 엔딩과 함께 마가미 학원의 교가를 들을 수 있다.

옛 추억을 보는 곳

생물실(生物室)

생물실에서는 「검풍첩」의 프리 스토리와 5개의 외전 스토리를 플레이할 수 있다. 「검풍첩」에서는 나오지 않았던 주인공이 전학하게 된 이유와 서브 캐릭터의 일상 등을 보여준다.

주인공의 과거가 밝혀지는 0화

궁도장(弓道場)

코마키가 「검풍첩」에 관한 퀴즈를 낸다. 문제를 맞추면 문제에 관련된 그래픽을 보여 준다. 퀴즈 모드의 정답은 이 공략의 뒤에 넣었다.

문제에 해당하는 그림을 보여준다

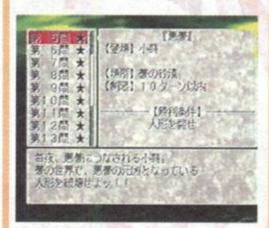
오컬트 연구소(オカルト研)

「검풍첩」의 게임 데이터를 사용하여 각 캐릭터의 주인공에 대한 호감도를 볼 수 있다.

동료와의 호감도를 볼 수 있다

구교사(舊校舍)

구교사에서는 시뮬레이션에 의한 전투를 즐길 수 있다. 나선동에서는 턴 수와 사용 캐릭터에 제약이 있어서 보통과는 다른 전투를 즐기게 된다. 나선동의 문제 풀이는 공략 뒤쪽에 넣었다.

구교사

나선동의 문제들

강당(講堂)

여러 그림 데이터를 볼 수 있는 장소. 사진처럼 나오는 「검풍첩」의 여러 장면을 고를 수 있다.

코마키의 퀴즈를 맞추면 보너스로 볼 수 있는 곳

태락당(泰樂堂)

미사토와 함께 BGM과 각 캐릭터의 대사를 듣는 곳이다.

이퀄라이저 효과도 포함되어 있다

직원실(職員室)

게임의 전반적인 설정을 하는 곳이다.

플레이 시간도 보여준다

▶ **커서의 이동속도**
프레임이 낮을수록 속도가 빠르다.

▶ **리피드 속도**
역시 낮을수록 빠르다.

▶ **음향**
스테레오 / 모노

▶ **우방의 연출**
시뮬레이션 모드에서 연출을 보거나 보지 않을 수 있다.

▶ **적의 연출**
시뮬레이션 모드에서 연출을 보거나 보지 않을 수 있다.

▶ **초보자용 설명**
조작할 때에 방법을 설명해 준다.

▶ **대미지에 의한 진동**
듀얼 쇼크가 있다면 대미지를 입을 때 진동이 온다.

▶ **플레이 시간**
지금까지 플레이한 시간을 보여준다.

커맨드 조작

상대방의 질문이나 의견에 대해서 주인공은 옆에서 설명하고 있듯이 해당 버튼을 눌러 대답을 하고, 또한 그에 해당하는 감정이 전달된다. 상대의 질문에 대해서 〔뇌〕는 고민할 때, 〔노〕는 화가 날 때, 〔냉〕은 차갑게 대할 때, 〔비〕는 부정할 때, 〔애〕는 사랑함을 전할 때, 〔희〕는 기쁠 때, 〔우〕는 우정의 표시를 전할 때, 〔동〕은 의견에 동의할 때 사용한다. 이처럼 어드벤처 모드에서 사용하는 커맨드 조작은 게임에서 동료와의 호감도에 매우 큰 영향을 끼치므로 중요하게 사용해야 한다.

대화용 커맨드

- [뇌(惱)] ↑
- [노(努)] ←
- [냉(冷)] →
- [비(非)] ↓
- [애(愛)] △
- [희(喜)] □
- [우(友)] ○
- [동(同)] ×

모든 대화는 버튼으로 이루어진다

로그의 고속 스크롤

어드벤처 모드 중에 셀렉트 버튼을 누르면 지금까지 나왔던 회화가 표시되며 ○+상, 하 버튼으로 고속 스크롤을 할 수 있다.

대미지 확인

전투에서 이동 중에 □버튼을 누르면 그 기술을 사용했을 때의 대미지가 표시된다. L2나 R2를 누르면 기술이 변화한다.

자동 모드

L2 또는 R2+△ 버튼으로 자동 모드에 들어간다. 방향키 좌, 우로 속도를 조절한다.

애니메이션 컷

승리조건이 표시될 때 스타트 버튼을 누르면 애니메이션을 안보고 지나갈 수 있다.

대사 빨리 보내기

L1+L2 또는 R1+R2 버튼을 누르고 있으면 대사가 고속으로 지나간다.

고속 이동

전투에서 이동할 때(아군이나 적군 모두) ○버튼을 누르고 있으면 고속 이동을 한다.

소프트 리셋

L1 + L2 + R1 + R2 + 셀렉트 + 스타트 버튼을 동시에 누르면 초기화면으로 돌아간다.

캐릭터 액션

전투 중, 캐릭터에게 커서를 맞추고 셀렉트 버튼을 누르면 액션을 취한다.

승리조건 표시

전투에서 □버튼을 누르면 승리조건을 알 수 있다.

생물실(외전 스토리)

메인 메뉴

우선 검풍첩의 클리어 데이터가 있어야 한다(검풍첩은 뒤에 나오는 간단 공략을 참고할 것). 참고로 검풍첩의 게임 CD도 별도로 있어야 한다. 그리고 외전이 3화부터 시작되는 이유는 검풍첩에 외전 2화까지 들어 있기 때문이다.

■기담 (플레이)

■로드 (데이터를 로드한다)

■돌아간다

외전의 플레이 조건

■외전 3화 진심

- 19화까지 클리어한 데이터 필요.
- 코스모 레인저가 동료로 있다.
- 무라사메, 미카도, 후요가 동료로 있다.

■외전 4화 우월

- 12화까지 클리어한 데이터 필요.
- 키사라기가 동료로 있다.
- 우몬, 유키노, 히나노가 동료로 있다.
- 아란, 마리가 동료로 있다.

■외전 5화 월하지화

- 21화까지 클리어한 데이터 필요.
- 미부가 동료로 있다.
- 다카미자와, 후지사키가 동료로 있다.
- 히라사카가 동료로 있다.

■외전 6화 악일

- 17화까지 클리어한 데이터 필요.
- 키리시마, 마이조노가 동료로 있다.
- 시구레, 아란, 류가 동료로 있다.
- 코스모 레인저가 동료로 있다.

■외전 7화 상처

- 22화까지 클리어한 데이터 필요.
- 마리아와 데이트를 한다.

이것이 시나리오 셀렉트 화면

제 0화 용지각(龍之刻)

[ADV MODE] (ADV는 어드벤처를 뜻하며, SIM은 전투 부분인 시뮬레이션을 뜻한다)

풍수에 입각한 게임 설정

1999년 12월 15일
아스카(明日香) 학원 고등학교 2-C반 교실

남교사: 그럼 오늘은 여기까지. 다음 주 수요일에 시험이 있으니 확실하게 복습해 놓도록.

여학생: 차려 경례.

남학생: 다음, 생물시간이지? 생물실에 가기 싫은데.

여학생: 잠깐 매점에 들렀다 가자.

> 생물실로 이동한다.
>
> 계속 교실에 있는다.

여학생: 미안, 괜찮아? [우] 잘됐네. 짐이 있어서 앞이 안보였어…. 앗, 나 가봐야 돼. 이거 교실까지 옮겨야 하거든.

> 옮기는 것을 도와준다.
>
> 길을 비켜 준다.

여학생: 고마워. 그럼.

남학생의 목소리: 어이, 사토미!!

사토미: !?

남학생: 기다려.

사토미: 히가.

히가: 내가 도와줄게.

사토미: 아니야, 괜찮아.

히가: 도와준다니까.

사토미: 정말….

히가: 헤헤헤. 응?

사토미: 앗, 이 사람하고 아까 부딪쳤어.

히가: 흠. 어디 뼈라도 부러지지 않았어?

사토미: 무슨 뜻이야?

히가: 하하하. 사토미는 덤프트럭에 버금가는 파워잖아.

사토미: 정말.

히가: 너, 2-C반에 있지? 이름은? (이름 설정을 하게 된다. 초기치는 히유우 타츠마(緋勇 龍麻)) 히유우인가. 나는 2-A반의 히가 타쿠미. 타쿠미라고 불러도 좋아. 히유우는 별명이 뭐야? (별명을 입력하게 된다. 초기치는 히짱(ひーちゃん)) 히짱이군. 아, 그래. 이쪽은 어릴 적부터 친한 녀석으로….

사토미: 나는 히가와 같은 2-A반의 아오바 사토미((青葉 さとみ). 푸르다는 뜻의 青에 잎사귀의 葉, 히라가나로 사토미라고 써. 이렇게 알게된 것도 인연일지 몰라. 잘 부탁해. (우) 아하하. 히유우는 좋은 사람이네.

히가: 잘 부탁해, 히유우. 아, 그래.

이가와 사토미와의 만남

사토미: 빨리 교재를 가져가자.

사토미: 그래. 히유우, 그럼 다음에 봐.

아스카 학원 정문앞 – 방과후

여학생: 그럼 안녕. 바이바이.

남학생: 안녕, 히유우.

소년의 목소리: 비켜…. 그쪽에 그렇게 서 있으면 방해가 된다구. [노] 그런 식으로 하면 나중에 후회하지….

남학생의 목소리: 어이, 기다려. 사노쿠사.

사노쿠사: 응…?

남학생: 너 오늘 청소 당번이잖아? 왜 집에 가려는 거야?

사노쿠사: …….

남학생: 어이.

사노쿠사: …….

남학생: 웃!!

사노쿠사: 좋은 말로 할 때 건드리지 마….

남학생: 뭐, 뭐지! 몸이 안 움직여….

사노쿠사: 벌레같은 녀석….

남학생: 컥, 어억-!!

> 멈추게 한다.
>
> 보고 있는다.

사노쿠사: 바보같은…. 너도 이녀석처럼 돼 봐. 케케케, 응? 칫…, 사람이 오는군….

남학생: 헉!! 하아, 하아, 하아….

사노쿠사: …….

남자: 히유우 타츠마. 히유우 타츠마지? [동] …찾았군. 히유우 타츠마. 아스카 학원 고교 재학중. 양친은 어렸을 때 사별. 이후 백부에게 키워졌으며 굉장히 평범한 학원 생활과 일상 생활을 보내며 오늘까지 왔음. …… 학업 · 스포츠 · 성적도 평범 그 자체. 교

우 관계도 평범. 다른 젊은이와 다른 점은 찾아 볼 수 없음. 이것이 어제까지의 너다. 내 이름은 나루타키 토고. 너의 아버지, 히유우 겐마의 일로 할 말이 있다.

이상한 《힘》을 갖고 있는 사노쿠사

아버지를 알고 있다는 나루타키

체육관 뒤

남학생 A: 뭐야… 이런 곳으로 불러내고.

남학생 B: 우리들은 부활동이 있는데.

남학생 A: 빨리 용건을 말해, 사노쿠사.

사노쿠사: …….

남학생 A: 어이, 사노쿠사.

사노쿠사: …붉은 실을 알고 있어?

남학생 A: 응?

사노쿠사: 새끼손가락과 새끼손가락이 붉은 실로 연결되어 있다고 하지?

남학생 B: …….

사노쿠사: 하지만 왜 새끼손가락이지? 엄지나 검지면 안돼는 거야? 왜 그렇지?

남학생 A: 아, 아니…, 글쎄….

남학생 B: 앗, 아….

사노쿠사: …… 가르쳐 줄까? 그 이유를….

남학생 B: ……?

사노쿠사: 새끼손가락은 그 사람의 심장에 직결되어 있지. 쿠쿠쿠… 즉.

남학생 A: 읏!!

사노쿠사: 그 인간의 혼이란 것이지….

남학생 B: 몸을 움직일 수 없어….

남학생 A: …….

사노쿠사: 너희들에겐 두 가지의 길이 있다…. 나에게 복종하던가.

남학생 A: 읏….

사노쿠사: 아니면 죽던가.

남학생 B: 읏, 우와아아!!

사노쿠사는 자신의 힘을 악용하기 시작한다

아스카 공원

나루타키: 이 부근이 좋겠다. 갑자기 학교까지 만나러 와서 실례가 될지 모르겠지만 어떻게 해서라도 빨리 너와 만날 필요가 있었다. 용서해 주게. [동] 고마워. 아마 네 기억 속에는 나를 본 적이 없을 거야. 마지막으로 본 것이 네가 말도 할 수 없을 정도로 어렸을 때였으니까. 미안하지만 2, 3가지 질문에 답해 줘. 네가 태어난 장소는? [출신지를 설정한다. 초기치는 도쿄도.] …그런가. 그럼 태어난 날짜는? [생일과 혈액형을 설정한다. 자신의 생일과 혈액형을 입력하는 것도 좋을 것이다.] …… 역시…. 틀림없군. 그 눈과 분위기…. 네 양친이었던 겐마와 카요씨의 흔적이 남아 있군…. 정말 많이 자랐구나. …난 너와는 그다지 관계가 없어. 왜 그런지 알아? 그것이 겐마의 유언이었기 때문이지….

어떤 날짜와 혈액형을 입력해도 틀림없다고 말한다

16년전 중국 복건성

남자 목소리: 큿… 바보같은…. 사람이…, 사람 따위가!!

겐마: 이것이 사람의 힘이다. 네가 잡으려 해도 잡을 수 없었던 사람의 힘이다.

남자 목소리: 우와앗!!

겐마: 진토로의 수행…. 함께 가자….

남자 목소리: 우와아아앗!!

백발의 노인: 겐마. 여기를 열려고 하는 거야?

겐마: …….

백발의 노인: 겐마!!

겐마: …도쿄에 나루타키라는 남자가 있습니다. 그에게 타츠마를. 류잔노사… 타츠마를 부탁합니다.

겐마: …….

백발의 노인: 바보같은!!

류잔: 도신….

도신: 네 멋대로 이런 행동을 하고!! 네가 죽으면 남은 아이는 어떻게 할거야!!

겐마: …….

도신: 카요씨와의 약속은 어떻게 되는 거야!! 이 아이는 네가 지키겠다고 약속했었잖아!!

겐마: …….

류잔: …….

도신: 기다려. 지금 신이와 용장원의 스님들이 이쪽으로 오고 있다. 그때까지 어떻게든.

겐마: …죄송합니다.

도신: 뭐라고!!

류잔: 겐마!!

겐마: 지금 봉인하지 않으면 이녀석을 쓰러뜨릴 기회를 놓치고 맙니다. 그렇게 되면 이 마을뿐만 아니라 중

국 본토도….

도신: 그러니 네가….

겐마: 이녀석을 놓칠 수는 없어요…. 죽은 카요를 위해서라도 지금 이 녀석을….

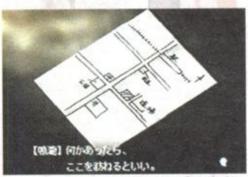
도신: 겐마!!

겐마: 그럼 안녕히… (타츠마 강하거라. 누구보다도 강하게…. 누구보다도 다정하게…. 그리고 될 수 있으면 평범한 일생을 보내거라…. 타츠마… 너의 성장을 보지 못하는 아버지를 용서해라…)

도신: 겐마!!

류잔: 겐마!!

나루타키: …… 미안. 잠깐 옛날 일을 생각했었다…. 넌 네 부모에 대해서 아무 것도 모르겠구나. 아무 것도 말 할 수 없지만 언젠가는 알게 될 것이다. 언젠가는…. 하지만 하나만 가르쳐 주지. 옛날 네가 태어나기 훨씬 전 네 아버지와 나는 표리일체를 지향하는 고대 무술을 배웠다. 매우 오래된 일이지. 그 무술은 무형의 기술을 극한에 이르게 하며 계승자는 맨손으로 바위를 부술 수 있을 정도이다. 겐마가 표면인 양의 기술을, 내가 이면인 음의 기술을 배웠지. 서로 스승이 달랐지만 동문이었다. 특히 히유우家는 선조 대대로 양의 기술을 전승하는 가문이었다. *네 몸에는 그 피가 흐르고* 있어. 훗… 갑자기 이런 이야기를 해도 믿을 수 없겠지만…. [동] 진실이야. 훗… 뭐 괜찮아. 너는 겐마가 왜…, 아니다. 그러고 보니 최근 네 주위에서 기묘한 일이 일어나지 않았어? [동] 내가 너를 만나러 온 것은 충고하기 위해서야. 이변이라는 것은 평온한 일상의 음지에서 언제라도 현세로 나오려고 하지…. 네가 바라던 바라지 않던 간에 그것은 온다. 그것은 깊은 인연, 인과에 의해 결정되지. …내가 말한 게 무엇인지 아직 모를 수도 있지만 기억해 둬. 내가 얻은 정보가 확실하다면 수일 내에 이 마을에서 무언가가 일어날거야. 내쪽에서도 그것에 대처하기 위해 움직이고 있지만…. 어쨌든 부디 조심하기 바란다. 최근 2개월간 너에게 접근한 자도 조심해. 알겠지? [동] 음…, 무슨 일이 일어나면 여기로 오거라. 내 도장이 있다. 일 때문에 해외로 나가지만 잠시 동안은 거기에 있을 거야. 또 만나자.

겐마와 나루타키는 고무술을 함께 배웠다

무슨 일이 생기면 이곳으로 찾아오라고 하는데…

1997년 12월 16일
2층 복도 아침

히가: 히유우 안녕. 또 만났군. 지금까지 서로 얼굴도 모르고 있었는데…, 이상하군. 하하하. 아, 그래. 방과후 찻집에라도 갈래? 나와 너의 우정의 증표로…. 부담스럽다면 사토미도 불러서.

여학생: 비켜주세요!!

히가: 응…?

여학생: 아…, 저기… 비켜 주세요.

히가: 저것은 히유우 반 여학생 아니야…?

남학생: 괜찮으니까, 따라와. 사노쿠사가 찾고 있어.

여학생: 꺄아. 놔줘.

히가: 칫, 아무도 도와주지 않는 거야? 어이!!

남학생 A: ……?

히가: 뭐하는 거야, 싫다고 하잖아!

여학생: 히가.

남학생 A: 히가….

히가: 그 손을 놔….

남학생 A: …….

히가: 놓으라니까.

남학생 A: 칫….

히가: 도대체 무슨 짓을 하는 거야?

남학생 A: …….

히가: 뭐, 지나치게 싫다는 것은 좋다라는 표시라고는 하지만 이 경우에는 약간 다른 것 같은데?

남학생 B: 사노쿠사가 데려 오라고 했어….

히가: 사노쿠사가…?

남학생 A: 따라와!!

여학생: 꺄아.

히가: 잠깐, 기다려.

남학생 A: 비켜, 히가.

히가: 비키라고 했다고 비킬 것 같아? 도대체, 왜 그런 거야. 왜 사노쿠사가 시키는 대로 하는 거지? 그 녀석에게 뭔가 빌리기라도 했어?

남학생 B: 그 녀석은… 무서운 녀석이야.

히가: 하…?

남학생 B: 그 녀석에게는…, 그 녀석에게는 누구도 반대할 수 없어.

히가: ……?

남학생 B: 곧 너도 알게 될 거야.… 그 녀석의 무서움을.

히가: … 무슨 말을 하고 싶은지는 모르겠지만 어쨌든 그녀는 이쪽으로 돌려줘.

남학생 B: 칫.

히가: 정말….

남학생 A: 제길….

히가: 앗, 어이. 도망가 버렸군…. 뭐지 저 녀석들.

여학생: 아… 고마워. 히가.

히가: 아. 괜찮아?

여학생: 응.

히가: 왜 그런 거야?

여학생: …몰라. 갑자기 함께 따라 오라고 해서…. 무서웠어….

히가: 그래….

여학생: 정말 고마워.

히가: 응… 그래.

여학생: 그럼.

히가: …… 응…?

마른 소년: …….

히가: 사노쿠사…?

마른 소년: …….

히가: …… 저 녀석…. 뭘 쳐다보는 거야? 그럼 다음에 보자, 히유우.

이쪽을 째려보고 있는 사노쿠사

아스카 공원

히가: 너무 늦었잖아.

사토미: 넌 정말 나빠. 숙제를 잊어먹어 선생님에게 야단맞고.

히가: 그래도, 고작 숙제 좀 잊어먹었다고 설교를 들어야 해? 초등학생도 아닌데.

사토미: 초등학생은 주의를 주면 지키지. 근데 넌 매일 숙제를 안 해오니깐 선생님이 화내는 것도 당연하지.

히가: 웃…, 그건….

사토미: 타츠마도 그렇게 생각하지? [동] 그렇지?

히가: 히유우는 우리 편이라고 생각했는데….

사토미: 정말, 본인의 자각이 없는 게 가장 큰 문제군…. 선생님이 안쓰러워.

히가: …….

사토미: 차라도 마시고 집에 돌아갈까?

히가: 좋아.

사토미: 물론 히가가 사는 거지.

히가: 진심이야…?

사토미: 당연하지. 끝나는 걸 기다려 줬잖아.

히가: 우… 이번 달에는 돈이 없는데….

사토미: 아하하. 자, 가자, 히유우. 앗, 그러고 보니.

히가: 왜 그래. 그렇게 큰 목소리로 말하면 놀래잖아.

사토미: 아하하. 그게 아니라 …. 히가는 사노쿠사와 이야기 해본 적이 있어?

히가: 아니…. 지나가듯 말한 것밖에 없는데.

사토미: 그래….

히가: 무슨 일 있었어?

사토미: 응….

히가: …….

사토미: 오늘 점심 시간에…. 걔가 내 자리까지 와서 "내 여자가 되어 줘" 라고 하잖아.

히가: 응?

사토미: "나와 만나 줘" 라고 말했어.

히가: …….

사토미: 나는 사노쿠사에 대해서 아무 것도 모르고 말한 적도 없어서 히가라면 뭔가 알고 있지 않을까 생각해서.

히가: 역시…. 뭐라고 대답했어?

사토미: 음…. 그다지 사노쿠사에 대해서 모르니까 미안하다고 했어.

히가: 뭐, 어쩔 수 없군.

사토미: 하지만, 그 다음에….

히가: ……?

사토미: 그 다음에 이상한 모습으로 흘겨보고서….

히가: …….

사토미: "나한테서 도망칠 수 있다고 생각해?" 라고 말했어.

히가: 뭐라고?

사토미: 모르겠어…. 하지만 정말 무서웠어.

히가: … 무슨 짓을 하는 거야, 사노쿠사 녀석.

사토미: …….

히가: 내일이라도 내가 말해 볼게.

사토미: 하지만….

히가: 도대체 사토미의 어디가 마음에 들었는지, 흥미로운데.

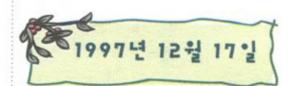
사토미: 무슨 뜻이야?

히가: 하하하하.

사토미: 정말….

히가: 그럼, 빨리 가자.

이번엔 사토미에게 마수의 손길이…

1997년 12월 17일

여학생 B: 들었어? 어제 방과후에….

여학생 C: 응. C반의 얘 말이지?

여학생 B: 그래. 뭐냐면….

히가: 히유우… 안녕. 어제 이야기… 들었어? 나도 지금 우리반 녀석에게서 들었는데. 어제 방과후 야구부 녀석이 체육관 뒤편에서 비명이 들려서 가봤더니 C반 여학생이 피를 흘리며 쓰러져 있었대. 수험 노이로제 때문이 아닌가 하는데…. 볼펜으로 자기 눈을 찔렀다고 하더군. 달려간 녀석의 말로는 주변에는 아무도 없었대. 왜 그녀 혼자서 그런 장소에 있었는지 이상하지 않아. 그리고 스스로 눈을 찌른 것은 틀림없는 것 같아. 도대체 뭐가

어떻게 되는 건지…. 응? 저것은 사노쿠사…. 어이, 사노쿠사….

사노쿠사: …….

히가: 여, 미안, 불러 세워서.

사노쿠사: …….

히가: …그, 사토미에게 대시했었다며? 보기 보단 용기가 있는데.

사노쿠사: …….

히가: 사토미는 저렇게 보여도 여자다운 구석은 있으니까.

사노쿠사: …….

히가: 다음엔 사토미에게 상냥하게 대하는 건 어때? 여자에게는 상냥하게 대하는 것이 기본이니까….

사노쿠사: …시끄러워.

히가: 응…?

사노쿠사: …시끄럽다고 말했잖아!!

히가: 사노쿠사….

사노쿠사: 히가, 니 혼자서 지껄이지 말라고. 화가 치밀어.

히가: 아… 미안해. 그렇게 화내지 말라고….

사노쿠사: 인형이라고 알고 있어?

히가: 인형…?

사노쿠사: 인형이라고, 인형!!

히가: 아…그래.

사노쿠사: 인형이란 사람의 형상이라고 말하지? 그런데 왜 새와 동물의 인형은 조형이나 수형이라고 말하지 않는 거야!!

히가: 무슨 말을 하는 거야…. 너.

사노쿠사: 이상하지 않아!!

히가: 어이….

사노쿠사: 더러운 손으로 나를 건드지마!!

히가: … 읏!!

사노쿠사: 기분 좋게 만들어 주지…. 히가.

히가: 읏, 팔이… 움직이지 않아.

사노쿠사: 훗, 그쪽 녀석도 같이 만들어 주지. [노] 쿠쿠쿳, 나와 싸우려고?

남교사의 목소리: 어이, 너희들 무슨 짓을 하고 있는 거야? 이제 수업이 시작한다. 빨리 교실로 들어가.

사노쿠사: …칫, 사람이 왔군. 뭐, 괜찮아. 너희들은 나를 거역할 수 없어. 너희들은 내가 조정하는 인형이야.

히가: 조정하는… 인형…?

사노쿠사: 쿠쿠쿳….

히가: 큿… !? 몸이 … 움직인다. 이것은, 도대체….

괴사건으로 학교가 떠들썩하다

상대방의 움직임을 조종할 수 있는 《힘》이다

2-C반 교실, 방과후

소녀의 목소리: 히유우….

사토미: …… 저기, 잠깐 할 말이 있는데 괜찮아? [우] 고마워…. 히유우라면 그렇게 해 줄 거라고 생각했어. 만난 지 얼마 안 되는 너한테 이런 일을 상담하는 건 상담할 만한 사람이 없어서 그래. 잠깐, 함께 가서…. 여기에서 이야기하자. …말하고 싶은 건 히가에 대한 거야. 오후가 되니깐 히가 상태가 이상해진 것 같아. 왜냐고 물어봐도 나랑은 관계가 없다고 하고. 히유우, 뭐 아는 거 없어?

가르쳐 준다.

가르쳐 주지 않는다.

사토미: 그래… 그런 일이. 히유우, 히가를 도와줘. 매우 괴로워하고 있어…. 부탁해 히유우. 그럼….

이가를 도와달라고 부탁하는 사토미

2-A반 교실 입구

히가: …히유우. A반에 무슨 일이야?

히가를 찾으러 왔다.

사토미를 찾으러 왔다.

히가: 나를? 도대체 왜? 설마 데이트를 신청하려는 건 아니겠지? 하하하. 하하하… 하하… 히유우… 저기… 아니야. 그래, 함께 돌아가지 않을래? [우] 아, 그래… 고마워… 자 가자고.

그래도 웃음을 잃지 않는 히가

아스카 학원 정문앞, 방과후

히가: 잠깐 기다려, 히유우. …너 괜찮아? 아무 것도… 느껴지지 않아? … 나는 이 학원이 무서워…. 이렇게 이곳에 있는 것이 무서워…. 내일이 되면 또 무슨 일이 일어날거야…. 분명히. …누구도 그 녀석에게 반대할 수 없어. 그녀석… 사노쿠사에게. 그녀석은 평범하지 않아. 분명…. 또 누군가

당할 거야. 하지만 우리같은 평범한 인간은 어떻게 해 볼 수도 없어. 녀석의 그 눈과 마주치니 내 몸은 움직일 수가 없었어. 그녀석은….

남자 목소리: 히유우.

나루타키: 어이… 슬슬 하교할 때라고 생각했지. 기다리고 있었어. 잠깐 너와 이야기를 하고 싶은데. 괜찮아? [동] 그래… 고마워. 히유우….

히가: 그럼 여기에서 헤어지자. 내일 만나.

나루타키: 따라오라고.

권무관

나루타키: 네게 준 지도의 이 도장은 내가 교장으로 일하고 있는 권무관이라는 고등학교의 도장 중 하나야. 히유우… 대화를 나누기 전에 너에게 물어 보고 싶은 것이 있어. … 넌 사람의 힘을 믿어? 우리들이 살고 있는 일상의 음지에 있는 상식을 넘어선 존재를….

나루타키: …… 올해 초부터 기묘한 사건이 도쿄를 중심으로 다발적으로 일어나고 있어. 네가 체험한 사건이… 내가 이 도시에 온 것도 그런 사건과 관계가 있지. 나는 어떤 소년을 찾아서 이 도시에 왔다. 조사 결과 그 소년은 어떤 힘을 얻었을 가능성이 높아. 보통과는 다른 힘을…. 그것을 알고 있으면서도 우리가 손을 쓰지 못하는 것은 그 소년의 힘에 대항하는 술을 우리들이 갖고 있지 않기 때문이다. 아마 무도에 뛰어난 내 부하라도 쓰러뜨리지 못할 거야. 괜히 건드려서 피해를 확대시켜서는 안돼. 쓰러뜨릴 방법을 찾을 때까지 너도 조용히 있어. 괜찮지? [동] 그래. 내가 말한 것을 이해했다면 됐어. 이제 시간도 늦었고 안에 쉴만한 장소가 있어. 오늘은 여기에서 자고 가라.

《임》의 존재를 알려주는 나루타키

16년전 중국 복건성

류잔: 왜!! 왜 삼산국왕의 입구를 막으려는 거야!! 그 안에는 아직 저녀석이….

객가의 장노: 모든 것은 저분이 부탁하신 일…. 우리들에게 저《흉성의 자》를 수호신의 입구로 유혹해 힘을 잃은 시점에서 이 입구를 막으라고 하셨지요.

류잔: …….

객가의 장노: 그것은 우리들 객가(客家)의 의지이기도 합니다.

도신: 자신의 몸을 바쳐서 녀석을 봉할 작정이었군.

류잔: 겐마….

객가의 장노: 겐마님은 자신의 몸을 바쳐 이 땅을 지키신 것입니다. 우리들 객가봉룡들은 겐마님의 이름과 이 입구를 보호하며 살아갈 것입니다. 그것이… 우리 일족이 계승할 숙명이니까요.

류잔: …….

도신: 바보같은 녀석, 우리들에게 아무 말도 없이 가버리다니. 남은 사람 생각은 조금도 하지 않고서.

류잔: …우리들만이 아니야. 그 아이에게도 이제 남은 것은 없어…. 아버지의 등도 어머니의 온기도…. 이 세계를 유지하기 위해 그 어린아이는… 모든 것을 잃어 버렸어….

도신: …….

류잔: 도신… 이제 어떻게 할거지?

도신: 글쎄… 나는 좀더 대륙에 남아 있을 거야.

류잔: 그래… 그렇다면 나는 먼저 일본으로 돌아가지. 이 아이를 데리고….

도신: 류잔, 너 그 아이를 어떻게 할 거지? 그 아가씨의 아이라는 것은 분명 이 아이에게도….

류잔: …… 나는… 이 아이에게는 평범한 인생을 보내게 하고 싶어. 그 아가씨와 겐마가 목숨을 버리고서 지킨… 둘의 귀중한 형상이니까…. 그 둘도 그걸 바랄 거야.

도신: …그럴지도 모르지. 하지만 이 아이를 잇는 인연이… 천지를 떠도는 깊은 인연의 고리가… 분명 이 아이를 찾아 올 거야.

류잔: …… 그래도… 그때가 오기 전까지는 평범한 인간으로 평화롭게 보내게 하고 싶어.

도신: …….

류잔: 숙명의 별이… 또다시 하늘에 모습을 나타내고, 그때까지는….

1997년 12월 18일
아스카 학원 교정 - 아침

사토미: 히유우. 안녕. 어제 그 후에 히가와 만났다며? 고마워… 다정하네 히유우는. [동] 아하하. 정말… 진지하게 말했는데. …앗. 저거 히가 아니야? 학교에서 나가 어디로 가는 거지? 가보자.

혼자 공원으로 달려가는 히가

아스카 공원

사토미: 분명 이쪽으로 왔는데….

남학생 A: 아오바….

사토미: 까앗.

남학생 A: …….

사토미: 너희들은 A반의….

남학생 B: 함께 가자, 아오바.

사토미: 왜?

남학생 A: 사노쿠사가 불러….

사토미: 에…?

남학생 B: 괜찮으니까, 따라와.

사토미: 자, 잠깐 놔.

남학생 B: 얌전히 있어!!

사토미: 까앗!!

남학생 B: 헷.

사토미: 히유우….

남학생 A: 비켜, 방해하면 너도 따끔한 맛을 보여주지. [노]

남학생 B: 뭐라고….

사토미: 히유우….

남학생 A: 여자 앞이라고 폼을 잡는군. …잠깐 맛 좀 보여주지.

남학생 B: 바보같은 녀석…

[SIM MODE]

이군: 주인공(히유우 타츠마)

적군: 학생×3

농기담에서 벌어지는 첫 번째 전투. 히유우는 3명의 학생에게 포위되어 있지만 히유우가 갖고 있는 유일한 기술인 장타로 한 대만 때려도 죽일 수 있다. 우선 뒤로 돌아 두 명의 학생을 처리한 다음 따라오는 LV3의 학생을 공격하자. 공격할 때에는 정면보다는 옆이나 뒤에서 공격하는 것이 큰 효과를 발휘할 수 있다.

첫 번째 전투. 가볍게 이길 수 있다

[ADV MODE]

사토미: 히유우….

남학생 B: 큿, 이녀석 강해….

남학생 A: 우….

히가: 히유우…, 사토미….

사토미: 히가!!

히가: 괜찮아?

사토미: 히가, 이 사람들….

히가: 아.

사노쿠사: 이녀석은, 마침 잘 됐군…. 쿠쿠쿳….

히가: 사노… 쿠사.

사토미: 사노쿠사….

사노쿠사: 어이. 아오바를 데리고 와.

남학생 B: 옛.

사토미: 응…?

히가: 야, 그만둬, 사노쿠사!!

사노쿠사: …….

히가: 이녀석이!!

사노쿠사: 둘 다 움직일 수 없을걸!! 움직이면… 알겠지? 쿠쿠쿳….

히가: 사노쿠사….

사노쿠사: 해치워.

사토미: 앗, 히가, 위험해!!

히가: 웃!! 히유우…, 뒤를… .

남학생 D: 너도 인형이 되었군….

사토미: 히가!! 히유우!!

히가: 큿, 제길….

남자 목소리: 타츠마… 강하게 살아라…. 누구보다도 강하게…. 누구보다도 다정하게…. 그리고 평범한 일생을 보내라 타츠마. 너의 성장을 보지 못하는 무정한 아버지를 용서해라…. 하지만… 하지만, 혹시… 숙성이 너를 싸움으로 이끈다면… 친구를 위해 싸워라…. 소중한 친구를 위해 그 주먹을 휘둘러라…. 지켜야만 하는 것을 위해 그 기술을 사용해라…. 어린 너에게 이 아버지의 목소리는 들리지 않을지도 몰라. 하지만 잊지 마라. 힘이란 무언가를 지키려고 할 때 마음에서 생겨난다. 그 마음이 힘이 된다…. 그것을 잊지 마라, 타츠마….

친구를 위해 싸우라는 아버지

권무관

나루타키: …눈을 떴군. 매우 호되게 당한 모양이야. 그렇게 이번 사건에 관여하지 말라고 충고했건만. 너희들이 어떻게 할 수 있는 문제가 아니야.

사토미에 대해 묻는다.

히가에 대해 묻는다.

나루타키: 내가 그 장소에 도착했을 때는 너밖에 없었어. 그 사토미라는 소녀에 대해서는 모르겠지만 부하의 보고에 의하면 아스카 학원에서 소녀 한 명이 납치되었다고 한다. 지금 행방을 쫓고 있어.

히가에 대해 묻는다.

나루타키: 아니… 그 소년은 없었어. 끌려간 것이 아니라면 뒤를 쫓고 있을지도 모르지. …그것보다 넌 좀 쉬어야 해. 후두부 타박과 몸에 상처가 많아. 응급 처치는 해 놨지만 아직 심하게 움직이는 것은 좋지 않아. 알겠지? [동] 네 친구에 대해서는 내게 맡겨 둬. 싸워봐서 알 수 있을 거야. 상대가 보통 고등학생이라면 싸울 수 있을지도 모르지만 상대는 인간이 아니야. 다시 말해 마인이다. 사람이… 일개 고등학생이 이길 수 있는 상대가 아니란 소리야. …현실은 비정해. 헛되게

희생자만 늘어서는 안돼. 너도 그 정도는 알고 있겠지. [동] 알겠으면 얌전하게 여기에 있어. 잡혀간 네 친구는 내가 처리할게. 네가 간다면 틀림없이 목숨을 잃을 거야. 자신을 희생하면서까지 누군가를 구하려 것은 생각할 수 없어. 죽어서 어떻게 하려고…. 죽으면 무엇을 할 수 있다고 생각해? 너는 계속 살아야 해. 겐마와 카요씨를 대신해서…. 무슨 일이 있어도….

사토미를 구하러 간다.

나루타키: …… (이것도 혈통인가…) 그렇게까지 가겠다면 조건이 있다. 내 부하와 싸워 봐. 모두 단련된 무투가 뿐이다. 네 힘을 보여줘. 네가 정말 소중한 사람을 보호하고 싶다면 그 생각이 강하다는 것을 나에게 보여줘. 네 친구를 생각하는 힘과 각오를….

자신의 부하와 싸워보라고 한다

[SIM MODE]

아군: 주인공(히유우 타츠마)

적군: 문하생×4

나루타키의 말과는 다르게 허약한 문하생들만 나온다. 그리고 HP가 떨어져서 도구를 사용할 때에도 AP 5를 소비하므로 남은 AP 포인트를 주시하면서 싸우자. 전투 시에는 상대의 HP를 많이 없애기 위해 정면보다는 옆이나 뒤에서 공격하자.

두 번째 전투도 어렵지 않다

붉은 색이 약점부분이니 그에 맞는 기술을 사용하자

[ADV MODE]

나루타키: …이것이 너의 대답인가…. 인과는 변하는가. 타츠마, 지금까지는 알려주지 않았지만 겐마는 마인과 싸워서 목숨을 잃었다…. 사람을 뛰어넘는 힘을 갖고 있는… 마인과 싸워서…. 잘 들어 둬. 모든 사람의 마음에는 양과 음이 있다. 바람이 불고 강물이 흐르는 것처럼…. 이 세계를 구성하는 삼라만상에게도 똑같이 양과 음이 있다. 그 음에 매료된 사람은 외도에 빠진다고 한다. 사람이 아닌 이형의 존재로. 그 방법은 외법이라고 불리며 사람 세계에 지금까지도 비밀스럽게 전승되고 있다…. 이번 사건과 도쿄를 중심으로 일어나고 있는 일련의 사건들도 이런 외법에 관련되어 있지 않은가 조사중이다. …어쨌든 사람한테는 힘들 것이다. 아스카 학원 부근에 있는 가게로 가보거라. 거기에 네가 찾는 사람이 잡혀 있다는 정보가 들어왔다. 네 동료를 보호하고 싶다는 그 마음이 음을 비추고 길을 열어 줄지 모르겠다. 여하튼 아까 싸웠던 그 기분을 잊지 말도록 해라. 힘이라는 것은 그런 마음에서 생겨나는 것이다. 그런… 강한 마음에서 생겨나는 거다. 살아서 돌아와라…. 꼭.

풍수에 대해 알려주는 나루타키

폐건물 - 밤

히가: 어이… 어이, 히유우. 잘도 알아냈군. 사노쿠사가 아마 안으로 들어갔어…. 사토미도 분명 거기에. 가보자. 어둡군…. 히유우. 발 밑을 조심해. 응? 저것은… 사토미!!

사토미: …….

히가: 뭐지, 이건… 아무 것도 보이지 않는데. 마치 무언가에 묶여 있는 것처럼…. 도대체 이건….

사노쿠사: 쿠쿠쿳… 일부러 죽으러 오다니 바보같은 녀석들….

히가: 사노쿠사!!

사노쿠사: 쿠쿠쿳….

히가: 너, 사토미에게 무슨 짓을!!

사노쿠사: …….

히가: 사노쿠사!!

사노쿠사: …….

히가: 읏!!

사노쿠사: 쿠쿠쿳….

히가: 읏, 몸이….

사노쿠사: 방해가 되는군… 히가.

히가: 큿… 몸이…, 움직이지 않아.

히가를 도와준다.

이대로 지켜본다.

사노쿠사: 히유우라고 했나….

움직이지 않는 게 좋아…. 조금이라도 움직이면 이녀석과 여자가 어떻게 되는지 알겠지? 아무리 덤벼도 너희들은 날 이길 수 없어. 평범한 사람인 너희는 날 이길 수 없다고.

히가: 뭐라고…?

사노쿠사: 히가. 너는 《운명의 끈》이 존재한다는 걸 믿어?

히가: 운명의…끈?

사노쿠사: 그래. 흔히들 운명의 끈으로 연결되어 있다고 하지. 사람의 만남과 사랑은 전부 끈에 의해 운명이 결정되는 것처럼.

히가: …….

사노쿠사: 하지만 이렇게 생각해 본 적은 없어? 《운명의 끈》이란 사람과 사람을 연결시켜주는 것이 아니라 우리들의 혼에서 뻗어 나간 그 끈은 신에게 연결되고 신의 손으로 조정되고 있는 것은 아닐까.

히가: 무슨 말을 하는 거야….

사노쿠사: 쿠쿠쿳… 신에게 연결된 그 끈에 의해 사람은 움직이고 있어. 마치… 인형처럼.

히가: 그럼 우리들의 일생은 신에 의해 조정되고 있다는 거야? 바보같은…. 그것은 *망상이야*.

사노쿠사: 망상…? 쿠쿠쿳… 평범한 너희들은 평생 알 수 없는 세계일지도 몰라.

히가: 뭐라고….

사노쿠사: …… 아스카 학원에 전학오기 전 도쿄에 있는 고등학교에 다니던 어느 날, 내 몸에 이상한 힘이 숨어있다는 것을 느끼게 되었다.

히가: ……?

사노쿠사: 계기는 간단했어. 친구와 같이 갔던 오락실에서 모르는 녀석들에게 맞았을 때였지. 녀석들을 피하기 위해서 기원했지. 이녀석들이 쫓아오지 않았으면 좋겠어…라고. 저 모퉁이에서 이녀석들이 넘어졌으면 좋겠어…라고.

히가: …….

사노쿠사: 그때였어…. 갑자기 녀석들 중 한 명이 아스팔트를 향해 쓰러졌어. 토마토가 땅바닥에 떨어지는 것처럼 그 녀석은 머리가 깨졌어.

히가: …….

사노쿠사: 하지만 이변은 그것이 끝나지 않았어. 남은 녀석들 중 한 명이 갑자기 차도로 뛰어 들어가서 달려오는 트럭과 부딪쳤어. 지나가던 사람들도 개구리처럼 뛰어들어간 녀석을 보고 있었지. 누구의 눈에도 그녀석이 갑자기 차도로 뛰어 들어간 것처럼 보였지. 하지만 나만은… 그것이 우연으로 일어난 일이 아니다라고 알았어.

히가: …….

사노쿠사: 그때 나는 느꼈지. 이녀석들과 지나가던 사람들의 몸에서 가는 끈 같은 것이 하늘을 향해 뻗어 있는 것을…. 그날부터 나는 마치 익숙해진 연속기를 조작하듯이 익숙해진 자동차를 운전하듯이 다른 사람을 마음대로 조종할 수 있게 되었지….

히가: 조종…?

사노쿠사: 그래…. 사람은 모두 신에 의해 조종되고 있는 물건에 지나지 않아. 그리고 난 그 신의 힘을 손에 넣은 거지.

히가: 욱… 팔이 멋대로….

사노쿠사: 쿠쿠쿳… 보이지…. 너의 혼에서 뻗어 나온 운명의 끈이.

히가: 바보… 같은….

사노쿠사: 운명을 반대로 읽으면 명운. 쿠쿠쿳… 난 사람의 운명을 잡고 있어.

히가: 큿….

사노쿠사: 너는 스스로 네 자신을 죽인거야. 히가. 나를 방해한 것을 후회하렴….

히가: 우….

사노쿠사: 슬슬 조여오지…. 이녀석을 끝장내면 다음엔 너를 없애주지. [노] 언제까지 그렇게 강한 척 할 수 있는지 재미있는 걸. 난 직접 손은 쓰지 않아. 다른 사람이 보면 너희들이 자살한 것으로 보이니까.

히가: 제길….

사노쿠사: 울면서 빌면 목숨만은 살려줄 수 있어, 히가.

히가: …라.

사노쿠사: 응? 어떻게 할거야?

히가: …나 …라.

사노쿠사: 응? 뭐라고?

히가: 제길… 엿이나… 먹어라.

사노쿠사: …….

히가: 웃!!

사노쿠사: 아직 자신의 입장을 모르는군.

히가: 큿…!!

사노쿠사: 이제, 너는 죽어… 히가.

히가: 우와!!

사노쿠사: 히유우. 너는 거기에서 히가가 죽는 것을 봐둬라. [노] 그런가… 알았어. 너부터 끝장을 내주지, 히유우.

히가: 히유우….

사노쿠사: 아하하하하하!!

어떻게 저런 자세가?

사노쿠사의 원한과 증오가 결국 이런 결과를 초래하였다

자신의 목을 조이는 히가

결국 사노쿠사는 괴물로 변한다

남자의 목소리: 타츠마— 타츠마. 강하게 살아라. 누구보다도 강하게…. 누구보다도 다정하게…. 너의 소중한 것을 지키기 위해서…. 강해져라 타츠마.

사노쿠사: 아하하하하하!! 누구도 날 방해할 수 없어. 쿠쿠쿳… 응!? 뭐, 뭐지, 이 빛은!! 제길!! 내 힘으로 너를 조종시켜 주지!! 조종되어라, 응!? 뭐야!! 너의 끈이 보이지 않아, 그런 바보같은!!

히가: 히유우… 너….

사노쿠사: 이런 바보같은…. 나는 힘을 손에 넣었어. 나는… 너따위한테… 질 수 없어….

히가: …….

사노쿠사: 웃… 우와아!! 머…머리가…부서진다…. 우와아아!! 머리가…부서지는 것처럼 아파….

히가: 사…노…쿠사….

사노쿠사: 가아아아아!!

히가: 히유우…. 도망치자…. 빨리….

사노쿠사: 기샤아아아!!

[SIM MODE]

아군: 주인공(히유우 타츠마)

적군: 사노쿠사 불량×4

주인공은 레벨 3에서 용성각(龍星脚)이라는 기술이 나오는데 이것은 장타보다 위력이 높다. 불량한 녀석들은 용성각 한방에 죽으니 AP를 조절하여 사용하자. 사노쿠사는 장거리 공격을 사용하지만 위력이 높지 않다. 노크백(공격을 받으면 뒤로 튕기는 것)에 의한 추가 대미지를 입지 않도록 조심하면 된다. HP가 15이하가 되면 즉시 아이템을 사용하여 체력을 회복하자.

용성각을 주공격으로 사용하자

[ADV MODE]

사노쿠사: 우오… 웃, 우오오오!! 모, 몸이 녹는다…. 싫어!! 죽고 싶지 않아. 죽고 싶지 않다고!! 우오오오오!!

히가: —웃!! 도대체 무슨 일이…. 뭐가 어떻게 된 거지…. 사노쿠사는….

사토미: 우… 음….

히가: 사토미!!

사토미: 히유우….

히가: 아, 히유우가 도와주러 왔어.

사토미: 음… 사노쿠사는…?

히가: 앗, 아….

사토미: ……?

말한다.

말하지 않는다.

히가: 히유우… 난 아직 뭐가 어떻게 된건지 모르겠어…. 도대체 사노쿠사는 어떻게 된 거야….

사토미: …….

히가: 히유우, 너… 어쨌든 병원으로 가자. 사토미를 치료하는 것이 먼저야.

함께 병원에 간다.

혼자서 나루타키의 도장에 간다.

히가: 그래.

나루타키: …겨우 쓰러뜨린 것 같군. 저 소년도 흙으로 돌아간 것인가. 사람의 정신이 음에 너무 빠졌던 것 같군. 지나친 힘은 사람의 모습조차 변화시키지…. 귀신으로 변화된 자는 그 육체를 현세에 머물게 할 수 없어. 힘을 악용한 결과야. 황천길 끝에서 후회하게 될 걸. 겐마— 네 아들은 확실히 각성하고 있다. 분명 지금 위에서 나를 책망하고 있겠지…. 하지만 지금 도쿄에는 너의 힘이 필요하다. 너의 피를 이어받은 자의 힘이—. 네 아들이라면 분명 우리들의 기대에 답해줄 거야. 나는… 그렇게 믿고 있다.

1997년 12월 19일
권무관 도장 - 아침

나루타키: 안녕. 무사한 거 같군. 사노쿠사의 일과 사후처리는 나에게 맡겨둬. 정말 잘 돌아 왔다. 타츠마… 너에게는 선천적인 무도가의 재능이 있어. 역시 네 몸에는 히유우의 피가 흐르고 있군. 그 겐마의 피가…. 너는 아버지처럼 강해지고 싶은가?

강해지고 싶다.

강해지고 싶지 않다.

나루타키: 그래… 그럼 소중한 것을 지킬 자신은 있어?

있다.

없다.

나루타키: 대단한 자신감이군. 하지만 조심해. 지키고 싶다고 해서 모두 지킬 수 있는 것은 아니야. 너는 어떤 것을 잃었을 때 그 슬픔에 단련되어야 해. 그것을 넘지 못하면 강해질 수 없어. …신주쿠로 가라. 신주쿠의 마가미 학원(眞神學園)으로…. 아니 너는 가야만 해. 너의 힘을 필요로 하는 사람들을 위해서. 너의 힘은 아직 미숙하다. 그래, 마치 갓 태어난 병아리처럼…. 이 도장에서 훈련해라. 너에게 고무도(古武道)를 가르쳐 주지. 네 아버지 겐마와 내가 익힌 고무도를. 하지만 나는 너에게 내가 익힌 기술을 가르쳐 주지 않을 것이다. 너는 겐마가 익혔던 양의 고무도를 익혀야 한다. 그오의까지는 나도 모른다. 그것은 네가 수련하면서 얻을 수 있을 거라고 생각한다. 겐마의 의지를 잇기 위해서….

마가미 학원으로 가라는 나루타키

3개월 후

히가: 히유우. 안녕. 저기… 전학하는 거야?

전학한다.

전학하지 않는다.

히가: 그래. 섭섭한 걸. 너와는 계속 좋은 친구로 있을 거라고 생각했는데. 하지만 평생 만나지 못하는 것도 아니고 하하하. 무슨 말을 하는 거지. 이렇게 말하는 것에 익숙하지 않아서…. 히유우… 건강해야돼. [우] 그래. 이사가면 연락해 줘. 짧은 기간이었지만 널 잊지 못할 거야. 절대로… 그럼.

남자의 목소리: 타츠마, 타츠마. 강하게 살아라. 누구보다도 강하게. 누구보다도 다정하게. 너의 소중한 것을 지키기 위해서. 강해져라 타츠마. (다음에 이어지는 1화는 도쿄 마인 학원 검풍첩으로 이어진다.)

에어짐을 슬퍼하는 히가

외전 3화 진심(眞心)

빈이궁(浜離宮)

무라사메: 미카도! 있어?

미카도: 무슨 일입니까? 소란스럽게.

무라사메: 뭐야, 있었잖아.

미카도: 곧 올 거라고 생각하고 있었죠.

무라사메: 그래?

미카도: 아니, 이쪽 말입니다.

무라사메: …뭐, 괜찮아. 그것보다 있다면 인기척이라도 하라고. 정말 음기가 강한 녀석이군.

후요: 어서 오십시오. 무라사메. 하루아키님을 모욕하는 말은 용서할 수 없습니다.

무라사메: 헤.

후요: 당신이 하루아키님 앞에 서있는 것 자체가 용서할 수 없는 일입니다.

무라사메: 듣기 싫은데 말끝마다 하루아키님, 하루아키님 하다니. 그렇게도 미카도가 좋은 거야? 웃!!

후요: 무례하게….

무라사메: 아니, 이 여자가….

후요: 호오… 당신같은 비천한 자가 화를 내다니…. 이것은 하루아키님을 모욕한 죄가입니다. 앞으로 조심하세요.

무라사메: 훗… 밖으로 나와.

후요: …….

무라사메: 남자에 대한 예의를 가르쳐 주지.

후요: 어리석은 하루아키님, 금방 끝나니 잠시 기다려 주십시오.

미카도: 훗….

후요: ……?

미카도: 후후후….

무라사메: 뭐가 그렇게 웃긴 거야.

미카도: 정말 둘은 사이가 좋군.

무라사메: 너 지금 이 상황을 보고 어떻게 그런 말을 하는 거야!!

미카도: 오, 틀립니까?

무라사메: 당연하지!!

후요: 하루아키님… 저야말로 이런 자와 함께 있으면….

미카도: 후후후… 무라사메와 이야기를 하고 있는 것이 즐거워 보여.

후요: 무슨 말씀인지 모르겠습니다.

미카도: 사이가 좋다— 라는 뜻이지.

무라사메: 뭐라고!!

후요: 하루아키님….

미카도: 하하핫.

무라사메: 농담하지마. 누가 이런 여자와….

후요: 말씀이 지나치십니다.

미카도: 그런 얼굴은 하지 않아도 돼.

무라사메: 그런 문제가 아니잖아.

미카도: 무슨 문제입니까?

무라사메: 읏… 아, 그렇다. 너에게 할 말이 있어.

미카도: 후요— 준비해.

후요: 네.

무라사메: 어이, 미카도….

미카도: 아키즈키님이 외출하실 거죠?

무라사메: 뭐야, 알고 있었어?

미카도: 귀신을 풀어서 당신과 아키즈키님이 말하는 것을 들었죠.

무라사메: 너… 악취미를 갖고 있구나.

미카도: 난 적의 습격으로 풀린 결계를 다시 치기 위해 이 궁을 떠날 수 없습니다.

무라사메: 그러나… 2주전에 키사라기와 약속한 거잖아.

미카도: …… 뭐, 잘됐죠. 오늘은 그렇게 오랫동안 밖에 나갈 이유도 없고. 후요가 있으면 충분합니다.

항상 티격태격하는 후요와 무라사메

음양술사 미카도

무라사메: 헤헷, 고마워.

미카도: 후요. 알겠지? 부탁한다.

후요: 네.

아키즈키 전용차 - 차내

후요: 개인전에서 만찬회에 참석한 후에 도청사에서 문부대신과 점심식사, 1시부터는 프랑스에서 오신 리처드 씨와 회담. 그 다음은—.

아키즈키: …….

후요: ……? 왜 그러십니까? 아키즈키님.

아키즈키: 응, 미안. 아무 것도 아니야….

후요: …안색이 좋지 않습니다.

아키즈키: …그래? 괜찮아.

후요: 잠깐 실례하겠습니다.

아키즈키: 앗….

후요: 심장 박동수와 대사기능에 이상은 없습니다. 기맥에 다소 혼란이 있습니다만 정신유지와 생명 유지에 장해가 있는 정도는 아닙니다. 피곤해서 그러십니까?

아키즈키: 그럴지도 몰라.

후요: 만찬회까지는 약간 시간이 있습니다. 바깥 공기라도 쐬면 좋아질지도 모릅니다.

아키즈키: …응.

후요: 차를 멈추세요.

운전사: 네, 알겠습니다.

언제나 객관적인 후요

렌마구 샤쿠지이 (練馬區石神井) 공원

후요: 자, 나오십시오.

아키즈키: 고마워. 흠, 기분이 좋은데. 왜 그래, 후요.

후요: 적이 어디에 숨어 있을지 모릅니다.

아키즈키: 하하하, 후요는 걱정이 많아.

후요: 아키즈키님에게 무슨 일이 생기면 하루아키님이 슬퍼하십니다.

아키즈키: 괜찮아. 후요와 함께 있으니까.

후요: …….

아키즈키: 저것 봐. 꽃이 참 예쁘네.

후요: 녹색은 사람의 정신을 진정시키는 작용을 합니다.

아키즈키: 앗, 이것은… 탱알꽃이야. 벌써… 이때군. 빠르기도 빠르군….

후요: …….

탱알을 보고 과거를 회상하는 아키즈키

수년전-빈이궁(浜離宮)

청년의 목소리: …카오루.

소녀: 앗, 오빠.

청년: 무슨 일이야, 이런 곳에서. 시코로가 찾고 있어.

소녀: 헤헤헤. 이것 봐.

청년: 응? 탱알인가….

소녀: 예쁘지?

청년: 그래….

아키즈키의 정체

소녀: 그래. 어머니가 계신 곳에 가져가자. 분명히 어머니도 기뻐할 거야.

청년: 그래…. 과자를 구웠어. 함께 차라도 마시지 않을래? 후요가 차를 준비하고 있어.

소녀: 앗, 그래도….

청년: 하하하. 어머니가 계신 곳에는 내가 다음에 갖다 놓을게.

소녀: 고마워, 오빠.

청년: 자, 가자.

무라사메: 칫, 위험할 걸. 어이, 미카도!!

미카도: 후요, 이 자를 상대해 줘. 나는 결계를 다시 복구할 테니까.

후요: 네.

무라사메: 제길!! 내 힘으로도 어떻게 할 수 없겠는걸.

소녀: 오빠!!

미카도 · 무라사메: 읏!!

청년: 아!!

소녀: 오빠!!

무라사메: 마사키!!

미카도: 온 · 키리키리바사라―.

청년: 카오루… 오지마….

소녀: 오빠!!

무라사메: 제길!!

청년: 오지마….

소녀: 싫어… 싫어!! 어머니뿐만 아니라 오빠까지….

청년: 카오루….

소녀: 오빠!!

무라사메: 이, 이녀석은―.

후요: 중력과 공간 축에 변이가 발생했습니다.

미카도: 이것은….

후요: 달의 위치가 변경. 중력에 이상이 검출되었습니다.

무라사메: 하늘에 그림이―.

후요: 천구의 운행에 장해가―.

청년: 카… 오루….

소녀: 싫어!!

그녀의 오빠는 식물인간이 되고 만다

렌마구 샤쿠지이 (練馬區 石神井) 공원

아키즈키: 오빠….

후요: …….

아키즈키: 내 힘은 도대체 무엇을 위해 있는 걸까. 결국 소중한 사람을 지키지도 못했어. 그때 오빠를 구할 수 있었다면 목숨까지 버릴 수 있었는데….

후요: …….

아키즈키: 오빠….

후요: 아키즈키 가문의 힘을 이어받은 자는 적습니다. 관료와 재계 사람들도 아키즈키님의 청탁을 원하고 있습니다. 옛날부터 일본의 음지의 역사를 지배해 온 것은 아키즈키 가문의 사람들이 갖고 있는 힘이었습니다.

아키즈키: …….

후요: 카오루님의 힘이 없다면 오래전에 목숨을 잃었을지도 모르죠. 생이 있다면 반대로 죽음의 시간도 찾아오는 법.

아키즈키: 그렇군….

후요: 너무 깊게 생각하면 몸에 안 좋습니다.

아키즈키: …고마워, 후요. 걱정해 줘서….

후요: 아닙니다. 아키즈키님이 슬픈 얼굴을 하면 하루아키님도 걱정하십니다.

아키즈키: 하하하. 후요는 정말 미카도를 좋아하네.

후요: 무라사메에게서도 오늘 아침 같은 말을 들었습니다. 저는 하루아키님의 무신이기 때문에 주인을 섬기는 것은 당연합니다.

아키즈키: 하하하.

후요: 그럼, 차로 돌아가죠. 찬 바람을 맞으면 몸에 해롭습니다.

아키즈키: 그러지.

후요: …….

아키즈키: ……? 후요?

후요: 아키즈키님. 제 옆에서 떨어지지 마십시오.

아키즈키: 응?

남자 A: 아키즈키 마사키인가?

아키즈키: 엇!!

후요: 누구지…?

남자 A: 우리들이 누구인지는 상관없어.

남자 B: 그쪽은 아키즈키를 지키는 귀신이라고 들었는데.

후요: 그렇다면?

남자 A: 얌전하게 우리들을 따라와.

남자 B: 헤헤헤헤….

후요: (분명히 고용된 외법사들 같은데요.)

아키즈키: (그런 것 같아.)

후요: (걱정하지 마십시오. 곧 처리하겠습니다.)

남자 B: 무슨 말을 소곤소곤 대는 거야!!

남자 A: 이쪽으로 오라니까!!

수수께끼의 목소리: 기다려!!

남자 A · B: 엇―!!

아키즈키: ……?

남자 B: 누구냐!!

남자 A: 앗, 저쪽이다!!

아카이: 대지에 악의 그림자가 나타날 때.

쿠로자키: 하늘에서 퍼지는 빛, 악을 무찌른다.

혼고: 빛나는 바다를 어둠이 감쌀 때.

아카이: 하늘에서 퍼지는 번개, 어둠을 처단한다.

남자 A·B: 하아?

아키즈키: 저 사람들은….

후요: 히유우님의 동료들입니다.

아키즈키: 히유우씨의…?

아카이: 붉은 배트는 용기의 상징!! 정의와 진실의 사자.

쿠로자키: 하늘이 부른다! 땅이 부른다! 사람이 부른다! 검은 귀공자—.

혼고: 소년소녀의 희망을 파괴하는 무리를 보고 지나칠 수 없지!

아카이: 이 땅의 평화를 지키기 위해—.

3 명: 대우주전대 코스모 레인저 출동!!

남자 A: 뭐야, 이 녀석들 이상한 모양을 하고서….

쿠로자키: 훗… 이 특수복의 아름다움을 모르는 불순한 자들이군.

남자 B: 켓, 히로라면 저쪽으로 가 봐.

아키즈키: 여러분 우리는 괜찮으니까, 빨리—.

혼고: 당신, 아키즈키씨죠?

아키즈키: 예?

혼고: 무라사메에게서 들었어요. 무라사메와 미카도—. 게다가 거기에 있는 후요씨가 지키고 있는 소중한 사람…이라고.

아카이: 우리에게 맡겨!! 이런 녀석들은 금방 해치워 주지!!

아키즈키는 그때부터 다리를 쓸 수 없게 된다

코스모 레인저의 등장

그들의 대화는 정말 재미있다

후요: 당신들에게 도움을 받을 이유는 없어요. 어서 떠나 주세요.

쿠로자키: 이유—? …이유라면 있지.

후요: …….

쿠로자키: 너희들이 우리들의 동료이니까.

후요: 동료?

남자 A: 시끄럽다, 이쪽의 이상한 녀석들도 데리고 가자고!!

아키즈키: 모두 피하세요.

아카이: 가자!! 블랙, 핑크!!

쿠로자키: 왜 네가 명령하는 거야!! 평소의 너는….

혼고: 그런 말 할 때가 아니잖아!! 가자!!

아카이: 코스모의 힘, 보여주지!!

[SIM MODE]

아군: 코스모 삼총사(아카이, 쿠로자키, 혼고)

적군: 까마귀×4, 주금도사×4, 시귀×2

먼저 코스모 핑크로 까마귀를 처리한 다음 블랙과 레드를 핑크쪽으로 옮기자. 그러면 주금도사를 제외한 나머지 몬스터들이 핑크를 향해 온다. 이때 노려야 하는 것은 방진기로 아카이와 쿠로자키, 그리고 혼고가 모여서 방진기를 사용하면 6×6 헥사 이내에 있는 적은 모두 처리할 수 있다. 주금도사는 이동력이 적지만 공격력이 매우 강하기 때문에 한 명씩 각개 격파해야 한다.

코스모 레인저의 방진기를 효과적으로 사용하자

[ADV MODE]

남자 A·B: 우와앗!!

남자 A: 뭐지, 이녀석들은….

아카이: 우리들은 코스모 레인저. 이 세계에 있는 악을 물리치는 것이 우리들의 사명이다!!

남자 A: 제… 제길, 기억해 두지….

쿠로자키: 악역에 걸맞는 대사군.

아카이: 그래, 역시 악역은 저렇지 않으면.

혼고: 아키즈키씨, 다친 덴 없어?

아키즈키: 네, 저기… 고맙습니다.

후요: 이 사례는 나중에 자택에서 해 드릴 것입니다.

쿠로자키: 신경 쓰지마. 히로가 당연히 해야 할 일이야.

후요: 히로?

아카이: 약한 자를 구하고 악을 무찌른다!! 그것이 히로야.

후요: ……?

쿠로자키: 당신은 어렸을 때 어떤 것을 동경한 적 없어?

후요: 동경?

쿠로자키: 그래. TV나 만화책에서

본 주인공을 말이야.

후요: 그런 것에는 흥미 없어. 게다가 나는 만들어졌을 때부터 계속 이 모습을 하고 있거든.

쿠로자키: 흠….

아카이: 어려운 말은 하지마, 블랙!! 후요씨가 곤란해하잖아?

쿠로자키: 흥. 우리들은 도움을 원하지 않는 사람을 도운 것이군.

후요: …….

아키즈키: 당신들 정말 멋지군요. 다른 사람을 위해서 그렇게 까지 도와주다니.

혼고: 후훗, 우리들이 특별한 일을 하고 있다고는 생각하지 않아. 누구나 보호하고 싶은 것이 있잖아? 우리들은 사람들의 미소를 보호하고 있는 거야. 아키즈키씨야말로 있겠지? 이런 것들이.

아키즈키: 보호하고 싶은…, 무언가….

혼고: 그래.

이로로서 당연한 일을 했다고 하는 코스모 레인저들

2년전 빈이궁

무라사메: 난 반대야.

미카도: …….

무라사메: 마사키가 이 장소에 있었다면 같은 의견이었을 거야. 게다가 녀석은 아직 중학교 2학년이잖아.

미카도: …….

소녀: 내 일이라면 걱정하지 말아요.

무라사메: 카오루….

류잔: 복도까지 목소리가 들려. 시코.

무라사메: 할아버지… 아직 떠나지 않았군.

소녀: 시코. 난 괜찮으니까.

무라사메: 괜찮다니… 그 다리말인가.

소녀: 헤헤… 이 다리, 움직이지 않아….

무라사메: 카오루….

소녀: 분명히 신이 내 소원을 들어 준 대신 내 다리를 가져 간 거야….

무라사메: …….

소녀: 하지만, 괜찮아. 그 덕택에 오빠의 목숨을 구했으니까.

무라사메: …….

소녀: 그러니까 시코… 그런 얼굴 하지마. 나… 오빠를 돕고 싶어. 오빠의 의식이 돌아올 때까지. 내가 그 역할을 대신하면 오빠는 안심하고 치료에 전념할 수 있을 거야. 그러니까… 부탁해, 시코. 나는 결심했어.

무라사메: 나는 그렇게 할 수 없어!! 이번엔 너한테 무슨 일이 생긴다면―.

소녀: …….

무라사메: 어이, 미카도!!

미카도: …….

무라사메: 할아버지!!

류잔: …….

무라사메: 너희들 어떻게 할거야. 제길!!

소녀: 앗….

미카도: …괜찮아요. 조금 있으면 돌아오니까.

소녀: …… 미카도도 내가 오빠를 대신하는 걸 반대해?

미카도: …… 아키즈키 가문의 피를 이어받은 자는 대대로 《숙성(宿星)》을 보는 힘이 있습니다. 그 힘은 이 나라에서는 꼭 필요한 존재입니다.

소녀: …….

미카도: 아키즈키 가문을 이어갈 마사키님의 의식이 돌아오지 않는 이상 그 자리를 대신할 사람이 사명을 이어가야 합니다.

류잔: 아가씨에게는 고달픈 사명일지도 모르지만 다른 방법이 없어.

소녀: 나는 괜찮아요.

류잔: …….

미카도: 안심하십시오…. 아가씨 혼자서 그 사명을 짊어지게 하지는 않습니다. 당신을 목숨을 걸고서라도 지키겠습니다.

소녀: 고마워요…미카도.

미카도: 무라사메에게는 제가 말하겠습니다.

소녀: 응….

류잔: 저렇게 보여도 누구보다 아가씨를 걱정하는 건 저 남자야. 뒤는 이 두 남자에게 맡기라고.

어린 소녀가 오빠의 과업을 짊어져야 했다

렌마구 샤쿠지이(練馬區 石神井) 공원

아키즈키: 역시 당신들은 멋져요.

혼고: 우후훗, 고마워.

아카이: 곤란한 일이 생기면 언제라도 달려올게. 그럼!!

쿠로자키: 또 보자고.

혼고: 그럼, 안녕.

아키즈키: 네. 정말 고마웠습니다.

혼고: 후요씨도 안녕.

후요: 안녕.

아키즈키: 후후훗.

후요: 왜 그러십니까?

아키즈키: 대단한 사람들이야. 순수한 마음과 강한 신념을 갖고 있어.

후요: …….

아키즈키: 이 도쿄는 저 사람들의 힘이 필요할 지도 몰라.

후요: …….

아키즈키: 그럼, 우리들도 돌아갈까.

후요: 네.

다음날 - 렌마구 샤쿠지이(練馬區 石神井) 공원

아카이: 역시 필살기가 배트에 붙지 않는걸. 이 세계의 악을 부수기 위한 내 배트는 천하무적의 최강 배트지.

쿠로자키: 바보같은 말하지마. 레드!! 필살기란 세 사람의 마음이 하나가 되면 정의의 철권이 되지.

아카이: 무슨 말을 하는 거야, 블랙. 그런 거라면 나도 알고 있어. 우리들은 3명의 코스모 레인저니까. 3명이 모이지 않으면 사용할 수 없는 기술도 있어.

쿠로자키: 알고 있으면 리더같이 말하지마.

아카이: 블랙이야말로 리더같이 행동하지 말라고.

혼고: 그만 둬, 둘 다. 우리 마음이 흔들리면 이 공원의 평화를 지킬 수 있다고 생각해? 쓸데없는 싸움은 그만 둬.

쿠로자키: 미안, 핑크.

혼고: 알고 있다면 됐어. 어?

후요: 안녕.

아카이: 엇? 후요씨잖아.

후요: 어제는 고마웠어요.

쿠로자키: 어제? 아, 그런가. 신경쓸 필요없어. 우리는 히로로서 당연한 일을 했을 뿐이야.

혼고: 하지만 사건이 크게 되지 않아서 잘됐어.

후요: 감사합니다. 그런데 어디로 가실 겁니까?

아카이: 가시다니…. 나중에 마까미에 갈 예정인데. 지금 특별히 갈 곳은 없어. 그렇지 핑크?

혼고: 그래. 연습하려고 돌아가는 중이었어. 나는 신체조부로—.

쿠로자키: 나는 축구부.

아카이: 나는 야구부. 스포츠는 좋은 거야. 서로 전력을 다해서 정정당당하게 싸우지.

쿠로자키: 그런데 당신은 운동을 하고 있어?

일본 무용을 하고 있습니다.

이렇다할 것은….

쿠로자키: 그것도 스포츠라고 할 수 있나? 땀은 마음의 눈물. 스포츠는 멋져.

후요: …….

혼고: 앗, 그런데 여기에서 무엇을 하고 있어? 오늘은 아키즈키씨와 함께 온 게 아니네.

후요: 아키즈키님은 하루아키님과 함께 계십니다.

혼고: 흠, 그런가.

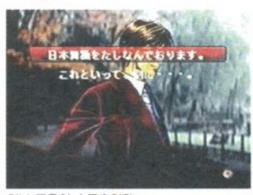
후요: 오늘은 당신들과 함께 있고 싶습니다만.

아카이: 당신이? 우리들과?

후요: 그렇습니다.

혼고: 왜?

후요: …….

혼고: ……?

일본 무용이 스포츠인가…

전날 - 빈이궁(浜離宮)

후요: —이라는 경위였습니다.

미카도: 힘들었겠군.

무라사메: 하하핫, 그 녀석들과 함께 있으면 힘들어. 항상 사랑이다, 정의다, 우정이다라고 시끄럽지.

미카도: 훗… 그렇게 우습게 볼 수도 없습니다. 사람에게는 각각 의지하는 것이 틀리기 때문이죠.

무라사메: 뭐, 마사키가 무사했으니 다행이야.

미카도: …….

무라사메: 뭐야.

미카도: 비록 작은 힘이라도 그들의 도움을 받은 것은 사실입니다. 미카도 가문의 사람이 그런 도움을 받고 가만히 있을 수는 없습니다. 후요.

후요: 네.

미카도: 그들에게 도움을 주고 와. 은혜를 갚으러 왔다고 일부러 말한 필요는 없어. 그렇게 말하면 거절당할 수도 있으니까.

후요: 네.

도움으로 보답하라는 미카도의 지시

렌마구 샤쿠지이(練馬區 石神井) 공원

아카이: 앗!! 혹시!!

혼고: 왜 그래, 레드!?

아카이: 혹시, 후요씨. 코스모 레인저에 들어오고 싶은 건!!

혼고: 정말? 후요씨.

후요: 아니…. 그런 건….

아카이: 그렇다면 그렇다고 말해요. 이전에도 키리시마를 코스모 화이트로 임명했으니까.

후요: 나는—.

아카이: 응!?

혼고: 뭐야, 이 목소리는!?

고함 소리: … 도와줘!! 누가 좀 도와줘!!

쿠로자키: 엇, 어린이가 호수에!!

아카이: 좋아, 블랙, 핑크!!

3명: 렌마 스피리츠 전개!!

아카이: 가자!!

3명: 대우주전대 코스모 레인저, 출격!!

고함 소리: 누가!! 도와줘…!!

아카이: 위, 위험하다!! 빨리 돕지 않으면!!

후요: 어떻게 하실 겁니까?

아카이: 우리들이 저 아이를 구해야 돼!!

혼고: 내가 가지. 신체조부니까 가장 가볍지.

쿠로자키: 안돼, 핑크!! 이 임무는 여자에게는 위험하다. 이것은 나에게 맡겨. 가자.

아카이: 뭐야, 블랙!! 너만 혼자 폼을 내다니!! 위험하니까 핑크는 보고만 있어. 기다려. 지금 내가 도우러 가니까!!

혼고: 힘내, 레드, 블랙!!

아카이: 에취!!

쿠로자키: 에취!! 우~ 추워. 정말 지금은 물이 차갑군….

혼고: 후후훗. 물에 빠졌던 아이도 무사히 구했고 둘 다 멋있었어.

아카이: 헤헤헷.

쿠로자키: 흠, 나 혼자서도 구할 수 있었는데.

아카이: 너 혼자는 위험해 보였어.

쿠로자키: 뭐라고—.

혼고: 정말… 적당히 하라고.

아카이 · 쿠로자키: …….

혼고: 앗, 벌써 시간이 이렇게 됐네. 이제 신주쿠에 갈 시간이야.

아카이: 앗, 정말이네!!

혼고: 하지만 그전에 레드와 블랙은 젖은 옷을 갈아입는 게 어때?

아카이: 그래. 이대로 전차에 타면 건강한 나도 감기에 걸릴 거야.

쿠로자키: 호… 무엇을 해도 감기에 걸리지 않는다고 하지 않았나.

아카이: 뭐라고? 그게 무슨 뜻이야, 블랙!!

쿠로자키: 말 그대로야.

아카이: 뭐라고!!

혼고: 그만 둬. 그렇게 싸움하는 동안 정말 감기에 걸리겠어.

쿠로자키: 그것도 그렇지… 에취!!

아카이: 빨리 갈아입지 않으면 특수복을 말릴 시간도 없어. 어이, 블랙!! 빨리 갈아입자!!

쿠로자키: 그래.

후요: 기다리세요. 레드에게 질문이 있어요.

아카이: 응, 뭐야?

후요: 나는 이상합니다. 왜 뛰어 들었죠?

아카이: 응…?

후요: 왜, 물에 뛰어 든 겁니까?

아카이: 그게 이상한 거야?

후요: 네.

아카이: 나는 코스모 레드. 이 세계의 정의와 평화를 지키는 히로야.

후요: ……?

아카이: 불 속, 물 속이라도 가지. 뜨거움도 차가움도 견뎌내고 정의를 위해, 평화를 위해, 사람들을 지키기 위해, 아무 것도 두려워하지 않는 강한 마음. 이것이 《용기》야.

후요: …용기? 나는 이해할 수 없어요. 준비도 없이 차가운 물에 뛰어들어 아이를 구해내는 것은 무모한 행동입니다.

아카이: 하지만 우리들이, 에취!! 우, 춥다!!

혼고: 빨리 갈아입지 않으면 감기에 걸린다고, 레드!!

아카이: 우… 에취!!

쿠로자키: 레드도 한계다. 좋아, 갈아입자. 미안, 잠깐 기다려.

혼고: 알았어, 블랙. 레드를 부탁해.

후요: …….

혼고: …후요씨는 괜찮아? 춥지 않아?

후요: 괜찮아요.

혼고: 이 샤쿠지이 공원에는 자주 와?

후요: 아니요.

혼고: 흠. 그래, 잠깐 따라와 봐!!

따라 간다.

따라 가지 않는다.

혼고: 이쪽이야. 좋은 것을 보여 주지. 자, 봐. 가을인데도 아직 많은 꽃이 피어 있어. 가을에만 피는 꽃도 있지.

후요: 꽃이라면 언제나 빈이궁에도 피어 있습니다.

혼고: 자, 이 꽃 예쁘지?

후요: 이것은… 탱알이군요.

혼고: 헤~ 잘 아는데.

후요: 이전에 하루아키님에게 이야기를 들은 적이 있습니다.

혼고: 미카도가…? 의외로 로맨티스트네.

후요: 소중한 말씀을 해 주셨죠.

혼고: ……?

후요: 매우 소중한—.

순식간에 옷을 갈아입는 필살기, 렌마 스피리츠!!!

사람을 구한 이유에 대해 궁금해하는 후요

2년전 빈이궁 정원

후요: …아키즈키님? 그것은—.

소녀: 어때? 어울려? 머리도 자르고…. 이상해?

후요: ……. 외람된 말씀이지만

그 모습은… 마치….

소녀: 마사키 오빠…, 같아 보여?

후요: 그렇습니다.

소녀: 그래….

후요: …….

소녀: 이제부터 나는 오빠가 되는 거야….

후요: ……?

소녀: 다리를 움직일 수 없어도 후회하지 않아. 이런 건 조금도 슬프지 않아. 하지만 오빠가 없는 것은 매우 슬퍼.

후요: …….

소녀: 오빠가 언제 식물인간 상태에서 깨어날지는 알 수 없어…. 그때까지는… 내가 아키즈키 가문을 지켜야 해.

후요: 그래서 그런 모습으로 하신 겁니까?

소녀: 응. 어때…? 오빠처럼 보일까?

후요: 저에게는 카오루님처럼 보입니다.

소녀: 그래… 아직 여자 아이같지?

후요: 그런 게 아니라 카오루님은 카오루님이기 때문입니다. 어떤 모습을 하고 있어도 그건 바꿀 수 없어요.

소녀: …….그럼… 안 되는데.

후요: …….

소녀: 오빠를 대신할 수 없다는 건 알고 있어. 하지만… 지금은 이렇게 하지 않으면 안돼. 아키즈키 가문의 대가 끊어지면 이 나라의 기둥이 무너지는 것과 같으니까. 그러니까—,

후요: …….

소녀: 괜찮아. 난 괜찮아.

후요: …….

소녀: 다리는 불편하지만 휠체어에도 익숙해졌고… 괜찮아. 잘 할 수 있어. 오빠가 하는 일도 알고 있고, 말하는 모양도, 웃는 모양도 기억하고 있어.

후요: …….

소녀: 오빠와 계속 함께 있었으니까…, 그리고 함께 있으니까. 함께 탱알을 봤어. 어머니에게 드리려고. 어머니의 묘지에 갖다 놓으려고…. 그리고 과자를 함께 먹으려고 했는데…. 후요가 차를 준비한다고 했는데….

후요: …….

소녀: 탱알이 예쁘다고 했어. 예쁘니까 어머니에게…, 어머니에게 드리려고 했던 오빠가….

후요: 아키즈키님.

소녀: 미안… 울지 않아. 약한 모습 보이면 안되겠지. 지금부터 해야 할 일이 많으니까. 후요.

후요: …네.

소녀: 오늘부터 난… 아키즈키 마사키야.

굳게 각오를 하는 카오루

렌마구 샤쿠지이 (練馬區 石神井) 공원

혼고: 후요씨. 후요씨!! 갑자기 멍해져서.

후요: 죄송합니다.

혼고: 사과하지 않아도 괜찮아요. 왜 그래요?

말한다.

말하지 않는다.

후요: 네, 사실은….

신주쿠로 향하는 네 사람

혼고: ……?

아카이: 어이, 늦어서 미안.

혼고: 뭐야, 늦었잖아. 자, 그럼 신주쿠에 가자. 빨리.

쿠로자키: 그래.

외전 1화에서 나왔던 녀석이다

마지막엔 후요가 나선다

[SIM MODE]

아군: 후요

적군: 불량배 × 8

상처를 입은 쿠로자와때문에 코스모 레인저는 본래의 힘을 잃어버린다. 그래서 후요가 대신 싸워주는데…. 후요의 능력은 대단히 높기 때문에 적은 상대도 되지 않는다. 단지 후요의 HP가 낮아서 포위되면 위험하니 거리 조절을 잘 해야 한다. 적을 한번에 죽일 수 없을 때는 춘풍의 춤(春風の舞)이나 농접(朧蝶)으로 잠재우거나 혼란상태로 만들자.

능력이 뛰어난 후요는 쉽게 처리한다

외전 4화 우월(雨月)

키사라기: …좋은 말할 때 나오는 게 어때?

닌자: 쿠쿠쿳….

갑자기 등장하는 닌자

북구(北區)

닌자: 네가 키사라기 히스이인가…?

키사라기: ……. 귀도중의 부하인가. 저번에는 타츠마를 습격했다고 들었는데…. 그 정도의 인원으로 날 이길 수 있다고 생각하나?

닌자: 우리 귀도중은 도쿠가와 시대부터 너희 히스이의 손에 의해 불행해졌다. 이 원한… 결코 잊을 수 없다.

키사라기: 훗… 그것은 이 도쿄를 혼돈에 빠뜨리려 했던 너희들의 과업이다. 우리 히스이 가문을 탓하기보다는 자신을 원망해라.

계속 싸움을 걸어오는 귀도중

[SIM MODE]

아군: 키사라기

적군: 하급 닌자×5, 중급닌자×1

키사라기 뒤쪽에는 하급 닌자 두 명이 있고 전방에는 하급 닌자와 중급 닌자가 함께 있다. 먼저 뒤에 위치한 하급 닌자를 수열참(水裂斬)을 이용하여 처리하자. 적 닌자들의 공격력은 그다지 강하지 않기 때문에 과감하게 다가가서 공격해도 괜찮다. 그러나 포위되면 위험하기 때문에 도망가면서 한 명씩 확실하게 없애야 한다. 비교적 공략하기 쉬운 스테이지이다.

먼저 뒤에 있는 녀석부터 없애자

[ADV MODE]

닌자: 우와아아앗!!

키사라기: 사요…멸살.

닌자: 웃… 우리들의 원한…. 잊지 말아라….

키사라기: —억!! 독인가….

노인의 목소리: 히스이.

키사라기: (할아버지…)

조부의 목소리: 잘 들어라. 네게는 짊어져야할 사명이 있다. 우리 히스이 가문의 사람은 에도를 지켜야만 해. 마음을 움직이지 마…. 히스이 가문의 피를 이어 받는 자로서 그 사명만을 생각해야 돼….

키사라기: (알겠습니다….)

조부의 목소리: 무심(無心)을 잊지 말거라…. 그러면 너는 보다 강한 힘을 얻을 수 있어.

키사라기: (무심을….)

조부의 목소리: 마음을 닫아라…. 《현무》에 버금가는 단단한 껍질 속으로 마음을 집어넣어라.

키사라기: (네….)

조부의 목소리: 네게는 사명이 있다는 것을 항상 잊지 말거라.

조부의 충고

북구 - 키사라기의 집

키사라기: (여기는… 내 집인가….) 웃!!

소녀: 어? 정신이 들었구나.

키사라기: (이 아이는 분명히 같은 반인 다치바나 아케비….)

아케비: 무슨 일이 있었어?

키사라기: 왜 네가 내 가게에 있지…?

아케비: 가게에 오니까 가게 안에 네가 쓰러져 있었어. 그대로 놔둘 수도 없고 해서 안으로 옮긴 거야.

키사라기: 이 치료도 네가 한 거야?

아케비: 그래. 땀도 많이 흘리고 옷에 피가 묻어 있어서.

키사라기: (그때부터 정신을 잃은 건가…. 집엔 잘도 왔군….)

아케비: 가족은?

키사라기: 나 혼자뿐이다.

아케비: 그래…?

키사라기: 어머니는 어렸을 때 돌아가셨지. 할아버지와 아버지는 행방불명이다.

아케비: 앗, 미안해.

키사라기: 상관없어. 이제 익숙해졌으니까.

아케비: 어떻게 된 거야? 상처를 입었는데.

키사라기: 미안하지만 이제 돌아가 줘.

아케비: 응…?

키사라기: 오늘 여기에서 본 일은 잊어 줘. 나한테 상관하지 마. 사정을 말해도 너는 이해할 수 없으니까.

아케비: 소문대로군….

키사라기: ……?

아케비: 학업 우수. 스포츠 만능. 다도부의 부장을 하고 있고 여자에게 인기도 있음. 하지만 누구에게도 마음을 열지 않고 친구도 없음. 무슨 생각을 하고 있는지 모르는 얼음같은 남자.

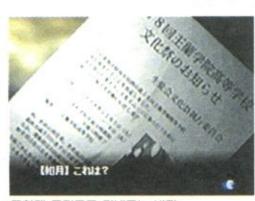
키사라기: …….

아케비: 자, 이거—.

키사라기: 이것은?

아케비: 우리 학교의 문화제 프린트. 나… 반장이니까. 최근 학교에 나오지 않고 있지? 선생님께서 나한테 갖다 주라고 했어.

키사라기: 그래….

반장인 아케비

문화제 프린트를 건네주는 반장

그는 다른 사람에게 마음을 열지 않는다

아케비: 그럼 돌아갈게. 아참. 냉장고에 있던 재료로 요리를 해놓았으니까 맛있게 먹어.

키사라기: 그래….

아케비: 멋대로 행동해서 미안. 그럼 안녕.

키사라기: (그래, 괜찮아…. 나에게는 사명이 있어…. 나와 관련을 맺지 않는 것이 그녀를 위한 길이야…. 그래 잘 된 거야….)

다음 날

키사라기: 앗, 아파—. (아직 어제의 상처가 아프군….) 비 때문인가….

독에 의한 상처로 아파한다

북구 - 키사라기 골동품점

키사라기: (그런 녀석들에게 당하다니 아직 수행이 모자르다는 증거다. 이러면 할아버지와 조상님들을 뵐 면목이 없어.) 어서 오십시—.

아케비: 안녕.

키사라기: 너야….

아케비: 헤에… 밝은 곳에서 보니까 의외로 멋진 가게네.

키사라기: …… 무슨 일이지? 볼일이 없으면 돌아 가.

아케비: 손님으로 온 건데.

키사라기: 네 마음에 드는 물건은 없을 거야.

아케비: 그래? 마음에 들지 안 들지는 내가 결정해. 헤에… 이거 신기한데. 꽤 오래된 거울같은데… 얼마야?

키사라기: 육십만 팔천엔.

아케비: 육십—!! 앗, 이 구슬 목걸이도 예쁜데. 이건 얼마야?

키사라기: 육십사만엔이다.

아케비: …나에게 팔 생각이 없군.

키사라기: 팔 생각이 없는 것이 아니라 팔아도 어쩔 수 없는 거야.

아케비: 그게 무슨 뜻이야?

키사라기: 네가 알 필요 없어.

아케비: …….

소년의 목소리: 여차….

아케비: 미안해….

우몬: 왜 그래, 저 아가씨는?

키사라기: 우몬인가….

우몬: 헤헤헤, 이런 곳에 있을 때가 아니지.

키사라기: 왜 그래? 귀도중에게 습격당한 거야?

우몬: 뭐야, 알고 있었어? 그럼 이쪽도….

키사라기: 그래. 그쪽도 필사적인 것 같아.

우몬: 그래. 뭐 나야 이 창으로 간단하게 처리했지. 이제 이런 일이 종종 있을 거야. 키사라기도 조심해.

키사라기: 그래.

우몬: … 얼굴색이 안 좋은데.

키사라기: 아니, 괜찮아.

우몬: 그럼 다행이지만.

키사라기: …….

우몬: 그럼 난 밴드 연습이 있으니까.

키사라기: 용무는 그것 뿐이야?

우몬: 응? 그래.

키사라기: 그것뿐이라면 일부러 올 필요가 없어.

우몬: 근처에 올 일이 있어서 말이야. 헤헤헷, 게다가 네 얼굴도 보고 싶었고.

물건 팔 생각이 없는 주인장

밴드 부원 우몬의 등장

키사라기: 무, 무슨 말을—.

우몬: 우리들은 동료지? 동료를 걱정하는 것은 당연해.

키사라기: …….

우몬: 그럼, 안녕.

키사라기: 동료…라고.

조부의 목소리: 히스이.

키사라기: 할아버지….

조부의 목소리: 인술의 극의는 무엇인지 알고 있나…?

키사라기: 네. 허와 실입니다.

조부의 목소리: 음… 허란 곧 비어 있는 것. 실이란 곧 충만한 것. 이 세계에 있어 만물은 중용의 상태에 있다. 하지만 어떤 것이라도 방심의 순간이 존재한다. 그 기회를 놓치지 말고 행동하는 것이 중요하다.

키사라기: 네.

조부의 목소리: 허를 보고 실을 놓치지 말고. 실을 보고 허를 찔러라. 이것이 인술의 극의인 것이다. 우리 음지에 있는 사람들은 상대에게 이것을 보이면 안돼. 항상 중용을 지켜라. 어떤 상황이라도 마음을 움직여서는 안돼. 알겠지, 히스이.

키사라기: 알겠습니다. 할아버지. 히스이 가문의 장남으로 그 의무를 결코 버리지 않겠습니다.

키사라기: (잠깐 졸았었나….) 아파…. 독 때문인지 상처의 치료가 늦군…. 손을 늦게 썼더라면 큰일날 뻔했어. (나와는 상관없는 일이다…. 나에게는 이 도쿄를 지켜야 할 사명이 있어….) 어서 오십시오.

아케비: …….

키사라기: 왜 날 귀찮게 하지? 상관하지 말라고 했잖아. 집에 돌아간 게 아니었어?

아케비: …근처 공원에서 잠깐 시간을 보냈어. 상처는…어때?

키사라기: 신경 쓸 정도는 아니야. 이제 거의 나았어. 날 귀찮게 하지마. 정확히 말해 성가셔.

아케비: 그럼 왜 그런 슬픈 눈을 하고 있지? 사실은, 너—.

키사라기: ……?

아케비: 음… 아무 것도 아니야.

키사라기: 앗, 어서—.

아케비: 어서 오십시오—.

키사라기: 어이, 타치바나—.

아케비: 한번 이렇게 해보고 싶었어.

키사라기: 해보고 싶었다니—

남자 목소리: 이거 한 번 보고 싶은데요.

아케비: 네.

키사라기: 타치바나!!

아케비: 어서 오세요. 어느 걸로 하시겠어요?

남자 목소리: 음, 이거요.

아케비: 네. 빨간 것과 파란 것, 어느 것으로 하시겠습니까?

남자 목소리: 음, 그럼 빨간 것으로.

아케비: 알겠습니다. 세금 포함해서 오천엔입니다.

키사라기: …….

아케비: 고맙습니다. 또 오세요. 후후훗. 어때? 잘하지?

키사라기: 내 가게에서 멋대로 하지 마.

아케비: 무슨 말을 하는 거야, 상처 입은 주제에.

키사라기: 이제 다 나았다니까.

아케비: 그럼, 보여줘.

키사라기: 웃….

아케비: 키사라기의 상처가 악화되면 나한테도 책임이 있어. 너야말로 곤란하겠지?

키사라기: 그건 그렇지만….

아케비: 그럼 이렇게 하는 건 어때? 네 상처가 나을 때까지 가게를 대신 봐 줄게. 그 대신 부탁이 있어.

키사라기: 부탁?

아케비: 그래.

키사라기: 뭐지?

아케비: …음. 다음에 말할게.

키사라기: ……?

아케비: 앗, 어서 오십시오—

대신 물건을 팔아주고 기뻐하는 아케비

아케비: —후. 골동품점이라고 해도 사람은 오는군.

키사라기: 그래. 우리는 에도 시대부터 계속 해왔으니까.

아케비: 그래? 그래서 역사를 느낄 수 있었구나.

키사라기: 그렇지? 가게 안에 장식된 병풍도 우리 고객이었던 《가츠카이 슈》가 가게를 위해서 써 준 거야.

아케비:《가츠카이 슈》라면 일본 교과서에도

나오는 막말의 유명인이잖아.

키사라기: 놀랬어?

아케비: 키사라기의 집은 대단하네.

키사라기: 우리 집은 선조 대대—.

아케비: ……? 상처… 아파?

키사라기: 아니…그게 아니야.

아케비: 그래….

소년의 목소리: 제길, 대단한 비잖아. 키사라기, 있어?

아케비: 어? 손님인가. 폐점 푯말을 붙였는데.

키사라기: (이 목소리는—)

소년의 목소리:어? 없어?

아케비: 잠깐, 보고 올게.

키사라기: 기, 기다려!!

소년의 목소리: 안에 있나?

키사라기: 어이, 나가지 않아도 돼.

소년의 목소리: 응?

우몬: 뭐야, 있었잖아.

키사라기: 쿳….

우몬: 어라? 당신은 아까 만났던—.

아케비: 앗, 그때 가게에 들어왔던—.

우몬: 그래.

아케비: 난 키사라기의 동급생으로 다치바나 아케비라고 해요.

우몬: 동급생. 그런가. 난 우몬 라이토. 뭐, 키사라기의 후배라고 할 수 있죠. 잘 부탁해요.

아케비: 후후후. 잘 부탁해요.

우몬: 그런데, 당신은 키사라기의 애인?

아케비: 엣!?

키사라기: 콜록 콜록!!

우몬: 응? 아닌가?

아케비: 그냥 동급생이에요.

키사라기: (우몬… 나중에 죽인다….)

우몬: 뭐야, 재미없잖아. 모처럼 모두에게 알려 주려고 했는데. 왜 그래, 키사라기. 어디 아파?

키사라기: 훗… 아무 것도 아니야.

우몬: 흠. 그런데 아케비씨는 알고 있어요? 키사라기가 닌—.

키사라기: 와아!!

우몬: (우물우물…)

아케비: 응?

키사라기: 아무 것도 아니야.

아케비: …왜 입을 막고 있어?

우몬: 우, 너무 아픈 걸.

키사라기: 앗, 미안. 그것보다 우몬. 용무가 있어서 온 거 아니야?

우몬: 앗, 그렇다. 잊을 뻔했네. 중요한 일은 아니지만… 우리 밴드 《CROW》의 라이브가 있어서.

키사라기: 호….

우몬: 시부야의 마루야마쵸에 있는 라이브 스튜디오에서야. 헤헤헤, 멋지지?

키사라기: …멋진가?

우몬: 음… 키사라기에게 물은 내가 잘못이지.

아케비: 후후후.

우몬: 한번 와 주었으면 해서 말이야. 티켓을 들고 왔지!! 괜찮다면 받아 줘.

> 티켓을 받는다.
>
> 티켓을 받지 않는다.

우몬: 고마워!!

키사라기: 훗… 한번 가보지.

우몬: 헤헤헤, 앗, 아케비씨에게도 드릴 테니까 같이 와요.

아케비: 앗… 고마워요.

우몬: 그렇다. 아란도 온다고 했으니까, 함께 오락실에 가자고.

키사라기: 알았어.

우몬: 그럼 갈게. 둘을 방해하면 안 될 것 같아.

키사라기: 아니라고 했잖아.

우몬: 뭐, 괜찮아. 안녕.

아케비: 안녕.

키사라기: 귀찮은 녀석이군.

아케비: 후후후.

키사라기: 왜 그래?

아케비: 키사라기도 그런 얼굴을 할 때가 있네.

키사라기: 평소와 다르지 않는데….

아케비: 후후후. 자신은 모르지.

키사라기: 그런가….

아케비: 그래. 그리고… 나도 그러니까….

키사라기: 너도…?

아케비: 키사라기…, 혼자 있으면 쓸쓸하지 않아?

> 때로는 그럴 때도 있어.
>
> 별로….

키사라기: 평소에는 이런 생각은 안해. 언제부터인가…. 너한테 이런 말을 해도 어쩔 수 없지만.

아케비: 음… 그 기분 알 수 있어. 나도 그러니까.

키사라기: 너도?

아케비: 응. 키사라기, 학교에 잘 나오지 않고 와도 금방 돌아가지? 그러니까 모를 거야. 나, 반에서 어떻게 불리는지 알고 있어?

키사라기: 아니….

아케비: 성적도 좋고, 반장이라서 급우들의 인망도 두터워. 하지만— 누구에게도 마음을 열지 못하고 친한 친구도 없어. 무슨 생각을 하고 있는지 모르는 《냉혈녀》.

키사라기: …….

아케비: 키사라기를 처음 봤을 때부터 생각했어…. 아, 이 사람은 나와 똑같구나 하고.

키사라기: …….

아케비: 혼자서 사랑하고 마음을 열지 않는 사람. 고독하게 되는 것이 무

서워서 친구를 만들 수 없어. 친구와는 언젠가 헤어지지…. 하지만 그 슬픔에 자신이 견딜 수 없다는 걸 알고 있으니까. 아까 우몬과 말하고 있는 걸보고 나서 이렇게 생각했어. 닮았구나… 나와.

키사라기: …….. 넌 변했구나.

아케비: 응?

키사라기: 그렇게 친하지도 않은 나에게 이런 말을 할 수 있다니. 사람에게서 이런 말을 들은 건 처음이야. 아니, 두 번째.

아케비: 두 번째?

키사라기: 그래… 나는 몇 년 간 계속 혼자서 살아왔으니까 혼자서 사는 것이 당연하다고 생각했지….

아케비: 키사라기는 왜 혼자서 골동품가게를 하고 있어?

> 듣고 싶어?
>
> …….

키사라기: 이 가게는 원래 내 할아버지가 운영하던 거였어.

아케비: 할아버지가?

키사라기: 그래. 아버지는 고고학을 연구하기 위해 어머니와 나를 남기고 해외로 나갔다가 행방을 알 수 없게 되었지. 그 후 어머니도 돌아 가셨고 나는 할아버지에게로 갔지. 할아버지는 엄격한 분이었어. 오래된 격식과 가업의 전통을 중시한 사람이었어. 나도 어렸을 때부터 이런 가르침을 받았지. 키사라기 가문에 대해서. 자신이 해야 할 일에 대해서.

아케비: 뭔가, 대단한 이야기네….

키사라기: 그런 할아버지도 수년 전 가게를 부탁한다는 쪽지를 남기고서는 어디론가 사라지셨지. 그 이후 소식도 끊겼어. 그래서 나는 할아버지 대신에 골동품 가게를 운영하고 있는 거야.

아케비: 그렇구나…. 키사라기도 대단하네….

키사라기: … 아니야. 재미없는 이야기야. 지금 이야기는 다른 사람에게 말할 정도는 아니었어. 잊어버려.

아케비: 그래…. 하지만 고마워, 키사라기. 나에게 소중한 이야기를 해 주어서.

키사라기: 특별한 이야기는 아니야.

아케비: 괜찮아. 알고 있어. 하지만 그냥 기쁠 뿐이야.

키사라기: …….

소녀의 목소리: 키사라기, 있어?

아케비: 앗, 또 누가 왔네. 여기는 폐점 시간에도 손님이 오는군.

소녀의 목소리: 잠깐 실례할게.

유키노: 여, 키사라기.

히나노: 언니, 그렇게 다른 사람의 집에 함부로 들어가면—.

키사라기: 여어….

유키노: 여전히 굳은 얼굴을 하고 있네. 마치 지금 날씨같아.

히나노: 아… 키사라기씨. 실례하겠습니다.

아케비: 아… 어서 오세요.

유키노: 어? 당신은 누구? 아르바이트인가?

아케비: 아니요….

유키노: 이런 가게는 그만 둬. 요상한 물건을 팔지 주인은 성질이 삐뚤지. 좋은 건 하나도 없어.

키사라기: 으흠.

유키노: 어, 듣고 있었어?

키사라기: 사람 앞에서 그렇게 말할 수 있다니 대단한데….

유키노: 헤헤헤.

히나노: 언니. 이분은 왕란고교의 교복을 입고 있어요. 키사라기씨의 급우죠?

유키노: 어, 그러고 보니 그렇군. 키사라기… 설마 애인이야?

> 그렇게 보여?

유키노: 그래.

키사라기: 유키노, 틀렸어. 그녀는 … 동급생이야.

아케비: …….

유키노: 흠… 뭐, 그렇다고 해 두지.

아케비: 저기….

히나노: 키사라기씨, 얼굴색이 좋아 보이지 않은데요. 어디 아픈 데라도?

> 기분 탓이다.
>
> 실은….

히나노: 정말, 괜찮습니까?

키사라기: 그래… 아무 것도 아니야.

히나노: 그럼 다행이지만.

유키노: 너무 걱정하지마, 히나노.

히나노: 그렇군요….

키사라기: 정말 아무 것도 아니니까 신경쓰지 말라고. 유키노, 히나노. 이쪽은 다치바나 아케비.

아케비: 처음 뵙겠습니다. 다치바나 아케비입니다.

유키노: 여어. 나는 오리베 유키노. 아라가와구에 있는 유키미가하라 고교 3학년이야. 오리베 신사의 무녀도 하고 있으니까 곤란한 일이 생기면 언제라도 오라고.

아케비: 네….

유키노: 그리고 이쪽이 여동생 히나노.

히나노: 처음 뵙겠습니다. 히나노라고 합니다.

아케비: 대단해…. 쌍둥이 무녀라니.

키사라기: 그런데 오늘은 무슨 일로 가게에 왔지?

유키노: 그래. 히나노의 활을 봐주지 않을래?

키사라기: 활? 어떤데?

히나노: 시위가 끊어진 이후로 상태가 나쁩니다.

유키노: 서비스를 받으러 왔어.

키사라기: 잘 날아가지 않는다는 거야… 알겠어. 내가 검사해 보지. 며칠이 걸릴지 모르지겠지만 그래도 상관없어?

히나노: 네, 상관없습니다. 잘 부탁드립니다.

유키노: 부탁해, 키사라기.

키사라기: 그래.

유키노: 그럼, 우린 돌아간다. 앗, 그래!!

키사라기: 할말이 있어?

유키노: 그래, 잠깐 귀를 빌려줘. … 녀석들, 우리 신사까지 쳐들어 왔었어.

키사라기: ……!? (녀석들이라니. 귀도중말인가…?)

히나노: 활이 부러진 것도 그때였습니다. 키사라기씨는 괜찮은가요?

키사라기: 괜찮아.

유키노: 정말이야?

키사라기: 그래….

유키노: 그럼, 다행이지만. 조심하라고.

키사라기: 알겠어. 너희들도 조심해서 돌아가.

유키노: 그럼, 안녕!!

히나노: 그럼, 안녕히.

키사라기: …….

아케비: 유키노씨도 히나노씨도 아름답군요.

키사라기: 앗… 그래.

아케비: 키사라기는 의외로 친구가 많네?

키사라기: 친구? 여자들은 친구라고 할 수 없어.

아케비: 그럼 어떻게 알게 된 거야?

키사라기: ……(같은 목적을 갖고 있는 동료다. 무슨 말을 해도 그녀는 이해할 수 없을 거야. 나와 오리베 자매가 갖고 있는 사명.) 너와는 관계없는 일이야.

아케비: 가장 중요한 것은 가르쳐 주지 않는군….

키사라기: 너에게 가르쳐 줄 수 있는 게 아니야. 더 이상 나를 귀찮게 하지마. 그게 널 위하는 길이야.

아케비: 키사라기….

키사라기: 이제 여기에 오지마.

아케비: 응…? 내가 그렇게 방해가 돼?

키사라기: 나와 너는 같은 학교에 다니는 동급생일 뿐이야…. 그것 뿐이야.

아케비: 널 알려고 했던 내가 바보지…. 나처럼 자신을 상처 입히며 살아가는 사람이야. 키사라기… 안녕.

키사라기: …….

쌍둥이 자매 유키노와 히나노. 성격은 정반대다

키사라기: 또 비가 오려 하는군. (그녀는 울 것 같은 얼굴을 하고 있었어. 나는 비겁자야. 네가 말한 대로…. 하지만 내게는 사명이 있어…. 이 도쿄를 지켜야 하는 사명이….) 응!?

아란: 오, 히스이!! 실례할게.

키사라기: 아란….

아란: ……?

키사라기: ……(그녀가 아니었군.)

아란: 오늘은 모두 히스이를 보러 왔어.

키사라기: 모두…?

다이고: 여어, 키사라기. 오랜만이군.

키사라기: 다이고….

마리: 마리도 왔어, 히스이.

키사라기: 신기한 조합이군….

다이고: 별로 이상할 것도 없어. 우리들은 같은 사신(四神)의 숙성을 갖고 있으니까.

키사라기: 하지만… 왜?

아란: 라이토에게서 들었어. 히스이가 상처를 입었다고.

키사라기: (우몬 녀석….)

마리: 마리도 많이 걱정했어.

다이고: 그래서 왔다. 생각한 것보다 건강한 것 같군. 우몬이 빈사상태라고 해서 걱정했었지.

키사라기: 빈사 상태….

아란: 그래. 라이토의 말에 의하면 전치 6개월이라고 해서.

마리: 라이토가 발견하지 못했다면 죽었을 거라고….

키사라기: ……(우몬… 다음에 만나면 반드시 죽인다.) 훗… 기대에 못 미쳐서 미안한데 상처도 다 나았고 이렇게 건강해.

다이고: 하하하. 우몬도 널 걱정하고 있었어.

키사라기: 후… 상처를 입은 건 내 불찰이야. 너희들과는 상관없어.

다이고: 키사라기….

키사라기: 이건 히스이 가문과 귀도중의 문제야. 내 손으로 결말을 내야만

해. 이 도쿄를 보호하는 것이 내 사명이야. 그것뿐이다….

다이고: 그것은 우리들도 같아.

키사라기: 그래. 내가 너희들을 돕는 것도 목적이 같기 때문이야. 하지만 너희들이 나를 위해서 도울 필요는 없어. 이것은 어디까지나 귀도중과 나의 문제다.

아란: 히스이!! 너와 난 친구야! 그런데 왜 그렇게 차가워? 왜?

키사라기: 뭐라고 해도 내 생각은 변하지 않아.

다이고: 혼자서 처리하겠다는 그런 생각이 너의 나쁜 점이야. 나도 백호로 각성했을 때 곤란했었어. 혼란에 빠지고 모두에게서 도망쳤지. 하지만 결국 나를 구해준 것은 동료였어.

키사라기: …….

다이고: 동료란… 그런 거야, 키사라기. 서로 도우며 살아가는 거야.

키사라기: 나는….

다이고: 뭐, 금방 네 생각이 바뀔 거라고는…. 동료나 친구, 소중한 것은 잃어 버리고 나서 알게 되는 거야. 나도 그랬지.

키사라기: …….

다이고: 그러니까 말하는 거야, 키사라기. 너는 나와 같은 후회는 하지 말라고.

키사라기: …….

다이고: 너를 위해서라면 우리들은 언제라도 달려 갈 거야. 무슨 일이 있다면 불러.

키사라기: …….

다이고: 그럼 우리들은 갈게. 안녕, 키사라기.

마리: 안녕, 히스이.

키사라기: 안녕. 동료…인가.

키사라기: 대단한 비네. 난 도대체 무엇을 두려워하는 거지…. 도망치려는 것은 아닌가…? 사명을 핑계삼아 자신의 마음을 황폐화시키고 있는 것은 아닌가?

아란, 다이고, 마리…. 이상한 조합의 등장

혼자서 모든 일을 해결하려 했다

타치바나를 찾으러 간다.

찾아서 무엇을 하려고하지?

키사라기: 하아, 하아―. (아직 그렇게 멀리 가지는 않았을 거야. 그녀의 집이 어딘지도 모르고….) 그래, 공원… 좋아, 가보자.

아케비를 찾아 나서는 키사라기

북구 - 공원

키사라기: …… 여기도 없나….

아케비: 키사라기….

키사라기: 타치바나….

아케비: 왜… 이런 곳에…. 빗속을 달려 온 거야? 우산은?

키사라기: …잃어 버렸어.

아케비: …… 비에 젖어.

키사라기: 괜찮아…

아케비: 하지만… 감기라도 걸리면….

키사라기: 미안했어.

아케비: 응…?

키사라기: 네가… 말한 대로야. 난 나를 걱정해주는 사람을 원했는지도 몰라.

닌자: 키사라기 히스이군…?

아케비: ―엇!!

키사라기: 귀도중….

아케비: 귀도…중?

닌자: 쿠쿠쿠. 저번에는 도망칠 수 있었지만 이번에는 그렇게 안될 걸.

아케비: 키사라기, 이 사람들….

닌자: 이제 끝이다. 우리들이 독의 효과를 알게 해 주지.

아케비: 키사라기… 너….

닌자: 쿠쿠쿠. 이제 이 장소가 히스이 가문의 무덤이 될 거야.

아케비: 키사라기, 도망쳐!!

키사라기: 안돼…, 나는 도망칠 수 없어.

아케비: 왜!?

키사라기: 귀도중을 처리하는 것이 내 사명이니까.

아케비: 사명이라고…?

키사라기: …… 내가 이녀석들을 상대하는 동안 도망쳐.

아케비: 그렇게 하면 상처가—.

닌자: 두 사람으로 이길 수 있을까…?

키사라기: 피해 있어, 타치바나.

닌자: 히스이를 처리하고 여자를 상대해 주지…. 쿠쿠쿠.

남자 목소리: 설마 해서 와보니 정답이었군.

닌자: 뭐야!!

다이고: 많이 모여들 있군. 뭐, 가벼운 운동으론 적당하지.

아란: 숫자가 많다고 무조건 이길 수 있는 건 아니지. 지금이 바로 그때지.

마리: 친구를 괴롭히는 사람, 마리는 용서할 수 없어.

닌자: 쿳… 세 명이 늘었다고 해서 우리를 이길 수 있다고 생각해?

다른 닌자: 우와앗!!

닌자: —읏!!

우몬: 정말, 귀도중도 대단하군.

키사라기: 우몬….

우몬: 어제 키사라기가 건강해 보이지 않아서 상태를 보러 온 것 뿐이야.

유키노: 그렇게 무리하지 말라고 키사라기.

히나노: 저도 돕겠습니다.

키사라기: 너희들… 왜….

닌자: 모두 한꺼번에 결말을 내 주지!!

다이고: 가자, 키사라기!!

도우러 온 동료들

[SIM MODE]

아군: 키사라기, 다이고, 아란, 마리, 우몬, 유키노, 히나노

적군: 하급 닌자(뇌)×6, 하급 닌자×4, 우귀×3

초기 위치는 키사라기, 다이고, 아란, 마리가 함께 오른쪽에 위치해 있고, 우몬, 유키노, 히나노가 왼쪽에 떨어져 있다. 먼저 키사라기 등으로 하급 닌자(뇌)를 처리하면서 우몬 등을 키사라기가 있는 오른쪽으로 이동시키자. 특히 다이고를 제외한 나머지 캐릭터는 장거리 공격에 능하므로 적의 사정거리 바깥에서 공격해야 한다. 닌자들은 쉽게 처리할 수 있지만 문제는 우귀. 우귀는 방진기로 처리해야 한다. 키사라기, 다이고, 아란, 마리로 사방진기를, 아란과 마리는 어슈스톰을, 유키노와 히나노는 초치용살진을, 우몬과 유키노는 춘뇌의 춤을 사용할 수 있다. 이상 4개의 방진기를 사용하면 우귀도 쉽게 처리할 수 있다. 방진기를 사용하기 위해서는 적 옆에 위의 캐릭터가 위치하고 있어야 한다. 한번씩밖에 사용할 수 없으므로 주의하자.

적의 숫자가 많은 전투다

방진기를 잘 사용해야 한다

[ADV MODE]

닌자: 바…바보같은…. 고…고즈누님. 용서하시기를….

다이고: 괜찮아, 키사라기?

키사라기: 그래….

아케비: 키사라기!!

키사라기: 다치바나… 무서운 장면을 보여줘서 미안.

아케비: 그것보다 상처는….

키사라기: 괜찮아.

아케비: 다행이야….

다이고: 키사라기. 네가 지금까지 어떤 인생을 보냈는지 모른다. 하지만 지금 네 주위에는 너를 걱정하는 친구가 있어. 너와 함께 싸우는 동료가 있어.

키사라기: …….

다이고: 타츠마가 무슨 생각으로 너를 동료로 했는지 생각해 봐.

키사라기: 타츠마가….

다이고: 키사라기… 우정으로 내민 손을 잡지 않는 녀석은 되지 마.

키사라기: 다이고… 나는.

아케비: …….

키사라기: 나는 또 옛날의 나로 돌아가려 했어. 혼자서 싸우는 그 시절로…. 나는 또 잃어버릴 뻔했어. 동료와… 친구를.

아케비: 키사라기….

키사라기: 고마워. 집까지 바래다줄게.

아케비: 아니야, 혼자서도 괜찮아.

키사라기: 하지만….

아케비: …가까우니까.

키사라기: 그래, 나한테 부탁이 있다고….

아케비: 응, 문화제의 위원장을… 아니, 아무 것도 아니야. 내일부터 학교 나올 거지? 반장으로서 그게 걱정이야.

키사라기: 아, 미안.

아케비: 그럼, 안녕.

다음날
북구 왕란고교 - 3학년 4반

아케비: 그럼, HR을 시작하겠습니다. 문화제까지는 두 달이 남았지만 각 반마다 실행위원을 선출해서 이후의 일정을 결정해야 합니다. 그 실행 위원을 뽑아야 하는데 여자는 입후보자가 없어서 제가 하겠지만 남자는 입후보자가 없습니까? 누구 할 사람 없어요?

소년의 목소리: 내가 입후보하지.

여학생 A: 우와, 키사라기다!?

여학생 B: 정말!?

여학생 C: 신기한데, 아침부터 키사라기를 보다니.

남학생 A: 여어, 오랜만이야, 키사라기.

남학생 B: 하하하. 천연 기념물이라니까.

키사라기: 안녕….

여학생 D: 정말 오랜만이야. 나오지 않는 동안 뭘했어?

여학생 E: 아팠어?

아케비: 키사라기….

키사라기: 여어, 반장.

아케비: 안녕, 키사라기…. 정말 나왔네?

키사라기: 그래. 너와의 약속이니까. 계속 내리던 비도 멈추었고 입후보하지.

아케비: 응…?

키사라기: 문화제의 실행위원. 나에게 부탁했었지? 여러 가지 가르쳐 줘.

아케비: 키사라기… 고마워.

키사라기: 하하하. 고마워할 정도는 아니야. ……?

아케비: 잘 부탁해.

키사라기: 그래.

다시 학교에 나온 키사라기

사랑으로 이어질지는 두고 봐야…

외전 5화 월하지화(月下之花)

권무관고교(拳武官高校)

남자 목소리: 첫 임무는 잘 처리했군….

소년: 옛.

남자 목소리: …우리들의 사명은 시간에 맞춰 사람의 목숨을 빼앗는 것…. 그것이 악인이라고 하더라도— 사람의 천명을 바꾸어서 그 목숨을 빼앗는 것이다.

소년: …….

남자 목소리: 누군가가 하지 않으면 안되는 것이다. 누군가가 피의 괴업을 짊어져야만 이 세계를 둘러싼 《악》을 제거할 수 있는 것이다. 사람이 사람을 심판하는 일, 그래서 누군가에게

권무관에서의 대화

우리가 심판을 당하는 날이 올지도 몰라. 넌 그래도 자신의 정의를 믿을 수 있겠어? 너는 그래도 자신의 죄를 짊어질 수 있겠어?

소년: …….

남자 목소리: 쿠레하—.

젊은 여성: …레하. …쿠레하. 한번 봐. …예쁘지? 이것은 밤에만 피는 꽃이야. 아버지에게도… 보여주지 않았어. 후후후… 왜 그런 얼굴하고 있어? 걱정하지 않아도 돼…. 엄마는 너를 혼자 놔두지 않을 거야. 계속 엄마가 함께 있으니까. 그러니까 아버지와 약속한 거야. 응? 그러니까 쿠레하—.

소년: (어머니… 울지 마세요. 어머니… 제가 어머니를 보호할 테니까…. 죽은 아버지를 대신해서 제가 어머니를 보호할 테니까. 그러니까… 울지 마세요, 어머니)

소년: …….

밤에만 피는 꽃 - 월하지화

남자 목소리: 후회하고 있는 거야? 쿠레하.

소년: …아니요. 이것이 제가 선택한 《길》이니까….

도내 종합 병원 - 아침

여성: … 좋은 날씨지?

미부(壬生): … 그렇군요. 겨울인데도 화창하네요….

여성: 후훗. 이런 날에는 생각이 나. 니가 어렸을 때 단풍을 보러 식물원에 갔던 게.

미부: …….

여성: 그땐 그렇게 작았었는데… 지금은 이렇게 크다니….

미부: …….

여성: 잠깐 보지 못했는데 마른 거 아니야?

미부: … 그렇지 않아요.

여성: 그래…? 그렇게 무리하지 마, 쿠레하… 넌 아직 학생인데 내 입원비 때문에….

미부: 괜찮아요.

여성: …….

미부: 학교는 특기생으로 들어갔기 때문에 장학금이 나오고 병원비는 아르바이트로 저축한 돈으로 지불하고 있다고 몇 번이나 말했는데 걱정을 너무 하세요.

여성: 그래도 쿠레하가 날 위해서 무리하고 있는 건 아닌지…. 그걸 생각하면 걱정이 돼서….

미부: 정말 괜찮아요. 난 괜찮으니깐 몸 걱정이나 하세요.

여성: 쿠레하….

미부: …… 솜씨 좋은 의사를 찾았어요. 그 사람이 특별한 약을 조합해 줄 거예요. 그것을 받으러 가야 되니깐 오늘은 이만 돌아갈게요.

여성: 쿠레하….

미부: 괜찮아요. 믿을 수 있는 의사니까. 건강해질 거예요….

여성: …….

미부: …그럼 또 올게요, 어머니.

도내 종합 병원 - 1층 로비

간호사: 안녕하세요. 지난 달 병원비는 확실히 받았습니다. 영수증입니다.

미부: …그럼 어머니를 잘 부탁드립니다.

후지사키: 어? 미부 아니야? 오랜만이네.

미부: …여어, 후지사키 씨.

후지사키: 우연이네, 이런 곳에서. 어디 아파?

미부: 아뇨… 병문안.

후지사키: 병문안?

미부: 응.

후지사키: …그럼 이 병원인가보지. 어머니가 입원한 곳이….

미부: 당신은 병원에 무슨 볼일로?

후지사키: 아, 나도 친구 병문안으로 왔어. 여자 친구가 사고를 당했거든.

미부: 그런가….

후지사키: 우연치고는 심상치 않은데. 같은 날, 같은 시각, 같은 병원에 병문안을 오다니.

미부: 그래.

후지사키: 평소에는 너하고 이렇게 말할 기회가 없었는데.

미부: 그렇군….

후지사키: 앗, 엘이 부르고 있어.

미부: 엘…? 당신이 키우고 있는 개….

후지사키: 그래. 병원에는 들어올 수 없어서 밖에서 기다리고 있어. 빨리 가야겠군. 미부도 함께 가자.

미부: 아…, 나는….

후지사키: 괜찮으니까.

미부: 어이, 잠깐—.

후지사키: 엘!! 미안, 늦어서. 아하하. 미부를 기억하고 있구나, 엘. 나 외의 사람에게는 관심이 없더니 미부에게는 다른 것 같군. 엘, 미부에게서 떨어져. 미부가 곤란해하잖아?

미부: … 당신 말을 잘 듣는군요.

후지사키: 그래. 나와 엘은 친구니까.

미부: 그런가… 친구인가. 부럽군.

후지사키: …엘은 남동생의 담임이 남동생에게 선물했었지. 친구가 없었던 동생의 친구로…. 따돌림 당하고 반에서 고립되었던 동생의 유일한 이해자였어. 마지막까지 동생을 위해서 힘껏….

미부: …….

후지사키: 그래서 나는 엘이 동생처럼 느껴져. 엘과 있으면 지금도 그 아이가 살아 있다는 기분이 들어.

미부: …그래.

후지사키: 후후후.

미부: ……?

후지사키: 하지만 이상한데.

미부: 뭐가?

후지사키: 네가 없었다면… 엘은 이렇게 건강하지 않았을지도 몰라. 저기….

미부: ……?

아니….

개를 좋아할 뿐이야.

후지사키: 그때는 기회를 놓쳤지만 엘을 치료해 준게 정말로 미부였어?

후지사키: 헤… 의외네. 후후훗. 잘 지내자고. 응? 그때… 엘을 도와주어서 고마워.

미부: 아니….

후지사키: 그래. 미부는 지금 어디에 갈 거야? 나는 병문안을 한군데 더 가야 하는데.

미부: 나는 사쿠라가오카 중앙병원에 가야 해. 약을 받아야 하거든.

후지사키: 약…?

미부: 응. 어머니 약을 조합해 달라고 했어.

후지사키: 헤, 이것도 우연이네. 실은 나도 사쿠라가오카에 병문안을 가야 하거든.

미부: …당신도?

후지사키: 응, 친구인 레이지(麗司)가 걱정이 돼서.

미부: 레이지?

후지사키: 앗, 미부는 모르지? 내 동급생인데… 나와 너처럼 특별한 《힘》을 갖고 있는 녀석이야.

미부: 우리들처럼…?

후지사키: 그래…. 나와 레이지는 타츠마를 만나기 전까지는 그 《힘》을 나쁜 길에 사용했었지…. 레이지는 꿈의 세계를 조종할 수 있는 힘이 있었는데 그 힘으로 자신을 왕따시켰던 녀석들에게 복수했었지. 그때 나는… 복수할 생각밖에 없었어…. 그럴 때… 녀석들을 만났지. 녀석들과 만난 다음 난 생각했어. 그래… 나와 레이지는 되돌아 갈 수 있지 않을까, 다시 시작할 수 있지 않을까라고.

미부: …….

후지사키: 다음은 우리가 함께 경험한 그대로야. 나는 이렇게 건강해졌어. 하지만 레이지는 의식이 돌아 왔지만 아직 움직일 수 있는 상태가 아니야. 그래서 나는 기다리고 있어. 레이지가 옛날처럼 걸을 수 있는 날을. 계속 언제까지라도….

미부: …….《힘》이란 것은—.

후지사키: 응…?

미부: 《힘》이란 것은 자신이 믿는 것을 위해서 발휘하는 거야. 자신이 지켜야 할 사람… 자신이 믿는 것을 위해서. 이런 것을 갖고 있는 사람은 매우 강하지. 매우….

후지사키: …….

미부: 나도 너와 같아. 히유우를 만나서 그것을 배웠지.

후지사키: 타츠마에게서…. 후후훗… 정말 서로 신세를 많이 졌군. 한 남자에게서.

미부: 하하하… 정말 그렇군.

후지사키: 후후훗, 넌 웃는 얼굴이 좋아. 언제나 무표정한 얼굴을 하고 있어서 이녀석 감정이 없는 건 아닌가 하고 생각할 때도 있었어.

미부: 그런가…. 옆에서 보면 그렇게 보일 수도 있지.

후지사키: 아하하하하—.

미부: 훗… 그것보다 사쿠라가오카에 안 갈 거야?

후지사키: 앗, 그래. 함께 갈까?

미부: 그래, 좋아.

후지사키: 그럼, 가지.

병원에서 후지사키와 만난다

엘과 후지사키. 예전에 엘을 구해준 적이 있다

사쿠라가오카 병원 앞

후지사키: 여전히 썰렁한 병원이군. 그럼, 엘. 여기서 기다려. ……? 왜 그래, 엘?

미부: …….

이상한 목소리: 에로임 엣사임, 에로임 엣사임.

후지사키: 웃!!

미부: …….

이상한 목소리: 우후후후후~

우라미츠: 안녕~ 아리사와 미부.

후지사키: 아, 안녕, 우라미츠.

미부: …….

우라미츠: 우후후후후~ 어라~ 엘도 잘 있었어? 둘이 걸어오는 것을 보고 숨어서 기다리고 있었어. 놀랬지?

우라미츠: 우후후후후~. 미사는 조금 실망했어~ 그래. 오늘 신주쿠에서 《천마(天魔)》가 강림하고 있어.

미부: 《천마》…?

우라미츠: 천계의 창세기전쟁에서 신에게 반기를 들었던 루시퍼와 그 부하인 천사들로 전쟁에 패해서 천계에서 쫓겨났지. 타천사라고도 해.

후지사키: … 그럼 악마?

우라미츠: 그래.

후지사키: 그 악마가 신주쿠에 있다는 뜻이야?

우라미츠: 그래.

후지사키: 정말 악마가 있을 리 없지.

우라미츠: 우후후후~. 루시퍼의 부관중 한사람인 아라스톨의 기운을 느꼈지. 그럼 나 이제 간다. 안녕.

후지사키: 갔군…. 도대체 무슨 일이지….

소녀의 목소리: 앗, 아리사.

후지사키: 응…? 앗, 마이코.

다카미자와: 안녕.

후지사키: 앗!? 껴안지 마, 마이코!!

다카미자와: 헤헤. 그리웠어!

후지사키: 정말….

다카미자와: 앗, 미부! 오랜만이야! 잘 지냈어?

미부: 그래.

후지사키: 그런데 마이코, 어디에 갔다 오는 거야?

다카미자와: 응. 원장 선생님 심부름.

후지사키: 그래. 그 코트 예쁜데.

다카미자와: 에헤헤. 예쁘지? 내 마음에 쏙 들어.

후지사키: 나도 새 코트나 살까?

다카미자와: 응, 그렇게 해. 지금 함께 가자.

후지사키: 그래, 좋아. 앗 미부. 미안해.

미부: 너희들은 사이가 좋군.

다카미자와: 마이코와 아리사는 사랑하는 사이니까.

미부: 그런가….

후지사키: 아하하하.

다카미자와: 둘 다 사쿠라가오카에 온 거야? 추우니까 안으로 들어와.

후지사키: 자, 잠깐 마이코. 팔짱 끼지 말라고.

신비한 목소리를 갖고 있는 우라미츠

어린 애같은 다카미자와

사쿠라가오카 병원 로비

미부: 실례하겠습니다.

소녀의 목소리: 앗, 어서 와 다카미자와.

다카미자와: 지금 왔어, 사요.

후지사키: 히라사카?

히라사카: 안녕하세요.

후지사키: 앗, 그래. 히라사카, 그 모양은….

히라사카: 저기… 도와주고 있는 거예요.

후지사키: 돕는다고?

히라사카: 네. 다니고 있던 사쿠라즈카 고교를 중퇴해서 다카미자와씨와 함께 스즈란 간호학교에 편입했어요. 이와야마 원장 선생님이 부탁해 주셔서….

다카미자와: 에헤헤, 그렇지. 나와 사요는 같은 학교에 다니고 있지. 사요는 여기에서는 내 후배야.

후지사키: 헤, 그래. 잘됐네.

히라사카: 네. 그래서 도와 드리고 있는 거예요.

다카미자와: 둘 다 놀랬지?

후지사키: 후후후, 그래.

미부: …….

히라사카: 에헤헤. 아직 모두에게 말하지 않았으니까요. 이 간호복이 부끄럽지 않도록 열심히 일할 거예요.

다카미자와: 사요는 공부도 열심이야. 나도 본받지 않으면. 앗, 사요. 아리사와 함께 레이지를 보러 갈거니까 미부를 안내해 줘.

히라사카: 네. 알겠습니다.

후지사키: 그럼, 히라사카, 또 봐.

히라사카: 네.

미부: …….

히라사카: 그럼, 이와야마 선생님에게 안내하겠습니다.

미부: 고마워.

히라사카: 잠깐 기다리세요. 히라사카입니다. 실례하겠습니다.

미부: …….

히라사카: 예, 알겠습니다. 미부씨, 시간이 있나요?

미부: ……?

히라사카: 약을 조합하는데 시간이 걸릴 것 같은데요. 그때까지 기다려 달라고 합니다.

미부: 네.

히라사카: 죄송합니다.

미부: 아니….

히라사카: 저기…미부씨.

미부: 응…?

히라사카: 괜찮다면 잠깐 걷지 않겠어요?

미부: 밖에서…?

히라사카: 병원 뒤에 온실이 있어

미부: …….

히라사카: 예쁜 꽃이 많이 피어 있답니다.

미부: 흠….

히라사카: 약이 나올 때까지 안내하겠습니다.

미부: …그래.

히라사카: 그럼 갈까요? 이쪽입니다.

이라사카가 병원 일을 도와주고 있었다

사쿠라가오카 병원 온실

히라사카: 이쪽입니다.

미부: 헤에… 의외로 넓군.

히라사카: 여기는 환자를 위한 식물요법을 위해서 원장 선생님이 만든 온실입니다. 저쪽에 피어 있는 라벤더는 불안과 긴장 등의 정신 상태를 완화시켜주는 효과가 있습니다. 저쪽의 잎사귀는 스페어민트 잎으로 불면증과 근육 이완에 효과가 있습니다.

미부: 잘 알고 있네요.

히라사카: 에헤헤. 전부 원장 선생님이 가르쳐 주신 거죠.

미부: …… 여기는 겨울인데도 여러 가지 꽃이 피어 있군. 마치… 다른 세계처럼.

히라사카: 온실안이니까 언제라도 사계절 꽃을 볼 수 있어요. 이곳에서 건강해진 환자도 있어요.

미부: 내 어머니도 꽃을 좋아하지.

히라사카: 미부씨의… 어머니?

미부: 내가 어릴 적에도 언제나 꽃을 보고 있었어요…. 피지 않는 꽃을 일년 동안.

히라사카: 피지 않는 꽃…입니까?

미부: 네.

히라사카: 꽃에는 사람을 치료하는 이상한 힘이 있다고 해요.

미부: 꽃의 힘인가….

히라사카: 네. 미부씨는 믿나요? 그런 힘을?

> **너는 믿고 있어?**
>
> **아니….**

히라사카: 나는 믿고 있어요. 기적과 같은 그런 힘이 있다는 것을….

미부: …….

히라사카: 여기 환자들도 그런 기적이 온다면 좋겠다고 생각하죠.

미부: … 재밌군. 이 세계에 기적 따위는 없어. 만약 기적이라는 것이 있다면…. (내 어머니를…)

히라사카: …….

미부: 있는 것은… 그냥 현실 뿐이야. 강한 자가 이기고 약한 자가 지는. 이런 자연의 이치 뿐이야.

히라사카: 그렇게 사는 방법…, 힘들다고 생각한 적은 없어요?

미부: 그렇게 생각한 적 없어. 나는 이 도쿄에서 살아가기 위해 계속 싸울 뿐이야. 이것이… 내가 선택한 길이니까.

히라사카: 네…? 미부씨는 강하군요. 나는 힘들어요. 혼자서 도쿄에서 살아가는 게 매우 힘들어요. 나는… 약하니까. 계속 오빠가 지켜주었기 때문에…. 그날 갑자기 혼자가 되어 지금까지 내가 해온 일을 생각했을 때 스스로 무엇을 할 수 있을까 생각했죠. 누구를 위해서 무엇을 할 수 있을까? 무엇에 정열을 쏟아 부을 수 있을까… 하고.

미부: …….

히라사카: 마지막 싸움이 끝났을 때 생각했어요. 그때까지는 히유우와 함께 도쿄를 지키기 위해서 필사로 싸웠지만 그것이 없어진 지금, 지금부터 어떻게…할까 하고. 어떻게 살아가야 좋을까….

미부: …….

히라사카: 미부씨는 그렇게 생각하지는 않나요?

> **별로.**
>
> **조금은….**

히라사카: 미부씨도 그렇게 생각한 적이 있군요. 왠지… 안심이 되네요.

미부: 어떤 의미지?

히라사카: 그러니까 미부씨는 그다지 밖으로 감정을 표현하지 않죠? 자신이 믿는 대로 살아가는 느낌이 들어요.

미부: 나는 네가 생각하는 것처럼 그렇게 강한 사람이 아니야.

히라사카: …나, 꿈이 있어요. 작은 꿈일지도 모르지만 언젠가 이루어 질 거라고 믿어요. 여기에서 일하고 있는 것도 그런 이유죠. 내 《힘》이 누군가에게 도움이 될 거라는. 나의, 우리들의 힘은 싸우기 위해서 있는 것이 아니니까….

미부: …….

히라사카: 이제 누가 상처입는 것은 보고 싶지 않으니까… 다카미자와씨와 함께 간호학교에 편입해서 간호사가 되는 길을 걷고 있어요. 그렇게 해서 이 도시에서 살아가야지 하고 생각하죠. 언젠가는 꿈을 이루기 위해서….

미부: …그런가.

히라사카: 히유우씨가 나에게 그것을 가르쳐 주었죠. 소원은 언젠가 이루어진다고.

미부: 히유우가….

히라사카: 히유우씨를 만나고 나서 나는 변할 수 있었어요.

미부: 후… 못된 남자군. 나도 도쿄에서 살아가려고 해. 이 도시에서 계속 싸우겠다고 결정했지. 나에게는 어머니와 (…관장이 있으니까)

히라사카: ……?

미부: 아니 … 아무 것도 아니야.

히라사카: 앗, 그렇다. 잠깐 기다리세요. 이거 약과 함께 가지고 가세요. 이 꽃은 달맞이꽃이라고 해요. 원래는 여름 밤에만 피는 꽃인데 온실에서는 1년 내내 피죠. 밤에 활짝 피고 아침에는 떨어지지만 그래도 계속 자라고 있어요. 어둠 속에서도 빛나고 있죠.

미부: 나도… 이 꽃을 좋아해. 매우 아름답지.

히라사카: 달맞이꽃의 꽃말을 알고 있어요?

미부: 아니….

히라사카: 자유로운 마음이죠.

미부: 자유로운 마음이라….

히라사카: 미안해요. 이상한 말을 해서.

미부: 아니야.

히라사카: 이 꽃을 어머니에게 드리세요.

미부: 고마워. 어머니도 기뻐할 거야.

히라사카: 그럼, 돌아가죠. 약이 만들어졌을 거예요.

미부: 히라사카. 또 여기에 꽃을 보러 와도 좋을까?

히라사카: 네. 언제라도. 그러기 위한 온실이니까요.

돈을 벌기 위해 암살단에 들어간 미부

그와 그녀는 타츠마를 만난 다음 변하기 시작한다

어둠 속에서 피는 꽃은 더욱 아름답다

병원 내

후지사키: 미부, 볼일은 끝났어?

미부: 그래. 후지사키도 병문안은 끝났어?

후지사키: 그래.

다카미자와: 앗, 아리사. 벌써 시간이 늦었어.

후지사키: 앗, 정말이다.

히라사카: 두분 어디 갈 거예요?

후지사키: 그래. 마이코와 함께 역 쪽으로 갈 거야.

히라사카: 그렇습니까?

후지사키: 도중까지 함께 가지 않을래? 방향도 같고.

히라사카: 네. 그렇게 하죠.

후지사키: 미부도 갈 거지?

미부: 상관없어.

후지사키: 그럼, 결정됐어.

다카미자와: 와아, 미부도 함께 간다~.

후지사키: 후후후. 그럼 갈까. 좋아, 얌전하게 기다리고 있었어?

히라사카: 왜 그래요, 미부씨?

미부: 아니… 아무 것도 아니야.

히라사카: ……?

미부: 가지.

교복으로 갈아입은 히라사카. 너무 귀엽다

골목길

후지사키: …그래서 그녀석을 쓰러뜨려 버렸지.

다카미자와: 아리사, 강한데.

히라사카: 후훗.

미부: …….

후지사키: 왜 그래, 엘?

히라사카: ……?

미부: 숨지 말고 나오지.

히라사카: 에…?

암살자 A: 헤헤헤.

암살자 B: 쿠쿠쿳.

미부: 아침부터 따라다녔던 모양인데 무슨 일이지. 사쿠라가오카에 도착했을 때 희미하게 기척을 느꼈지. 별 볼일 없는 녀석같아서 놔 뒀는데.

암살자 A: 뭐라고.

미부: 훗. 권무관의 이름을 알고 있는 것 같은데 그만 두지 그래. 너희들은 날 이길 수 없어.

암살자 B: 이녀석!!

암살자 A: 그래. 권무관 녀석들을 쓰러뜨리면 명성이 높아지지. 네가 혼자가 되기를 기다리고 있었어, 미부.

미부: 어떻게 내 이름을?

암살자 B: 쿠쿠쿳…. 뒤쪽 세계에서 권무관과 미부의 이름을 모르는 녀석은 없지.

암살자 A: 네 목을 가져가면 많은 돈을 얻을 수도 있고.

미부: …부관장파의 현상금인가.

암살자 A: 이녀석을 죽이고 나서 저 아가씨들을 상대해 주지.

후지사키: 한번 해보지 그래!!

암살자 B: 쿠쿠쿳….

미부: …이제 시작해도 좋지 않을까?

암살자 B: 뭐라고…?

미부: 후지사키… 둘을 데리고 도망쳐.

후지사키: 아하하. 나를 어떻게 아는 거야. 미부. 이런 피라미들을 상대로 도망칠 필요는 없어.

다카미자와: 마이코도 싸우겠습니다~. 친구를 때리는 사람은 용서할 수 없어요~.

미부: …….

히라사카: 미부씨. 저도 싸우겠습니다.

미부: 히라사카….

히라사카: 이것이 내가 선택한 길이니까요.

미부: 훗, 곤란한 사람들이군.

암살자 A: 뭐, 뭐야, 이런 여유는…. 우리들에게 이길 거라고 생각하는 거야?

후지사키: 당연하지.

골목길에서의 암살자 등장

[SIM MODE]

아군: 미부, 다카미자와 후지사키, 히라사카

적군: 암살자×10

이번 전투는 매우 어려운 편이다. 적의 공격력이 강하기 때문에 방어력이 강한 미부라고 하더라도 2번 정도 공격을 당하면 죽는다. 이번 전투에서 승리의 관건은 바로 스테이터스 이상 공격을 어떻게 사용하는가에 달려있다. 먼저 후지사키는 뒤로 돌아서 암살자 두 명을 행윕(ハングウィップ)으로 감전시킨다. 그리고 다카미자와는 한 칸 앞으로 가서 너스 프레이(ナースプレイ)로 매혹시킨 다음 남은 AP를 이용하여 남동쪽으로 이동한다. 미부와 히라사카는 다카미자와가 있는 곳으로 대피한다. 다음 턴에서 위와 같은 방법으로 암살자들을 매혹이나 감전시키고 나머지는 미부로 처리하자.

스테이터스 이상 공격을 사용하자

[ADV MODE]

암살자 A: 바, 바보같은….

암살자 B: 너…너무 강해….

후지사키: 우후후. 정말 바보같군. 권무관의 미부란 것을 알고서도 싸움을 걸어오다니.

다카미자와: 자업자득~! 하지만 조금 미안한데.

히라사카: 그렇네요…. 어떻게 하죠, 다카미자와씨?

다카미자와: 흠~ 여보세요. 아저씨들~. 이런 곳에서 자면 감기에 걸려요.

후지사키: 잠깐, 무슨 짓을 하는 거야, 마이코.

히라사카: 하지만 이대로 놔두면….

후지사키: 정말 히라사카까지. 정신 차려. 저쪽에 사쿠라가오카가 있으니까 눈을 뜨면 스스로 간다고. 뭐 이 녀석들이 이와야마선생님의 마음에는 들지 않겠지만. 아하하하.

미부: … 급소는 벗어나서 때렸으니깐 목숨에는 지장없어.

후지사키: 미부도 이렇게 말하니 빨리 가자고.

미부: 너희들… 상처는 없어?

후지사키: 놀랬잖아.

다카미지와: 와, 미부에게 걱정을 끼쳤나봐~.

히라사카: 미부씨야 말로 상처는 없나요?

미부: 그래…괜찮아.

히라사카: 잘됐네요. 누군가가 상처를 입고 쓰러지는 광경은 이제 보고 싶지 않아요. 내 힘으로 그것을 바꿀 수 있다면 난 언제라도 이《힘》을 사용할 거예요. 지금까지 누군가를 위해서 살아오지 않았기 때문에 이렇게 하는 일이 기뻐요.

후지사키: 상처를 입지 않은 사람은 없어. 성인군자가 아니기 때문이지. 하지만 이런 기분을 잊지 않는다면 분명 소원은 이루어질 거야.

히라사카: 그렇군요.

미부: …너희들은 강하군. …나는 그렇게 강하지 않아. 싸우는 능력밖에 없기 때문이지. 진정한 강함은 너희들을 말하는 거야.

후지사키: 너야말로 갖고 있어. 너야말로 이런 강함을 이제는 갖고 있어.

미부: 내가…?

후지사키: 우리들처럼 이 가슴속에… 말이야. 우리들은 모두 타츠마를 만나고 나서부터 이런 강함을 배웠지. 그렇지? 우리들은 이 힘으로 도쿄를 지켰기 때문에. 우리들의 이런 생각이 도쿄를 지켰기 때문이지.

히라사카: 미부씨….

미부: 소원은 반드시 이루어진다는… 뜻인가.

히라사카: 네.

미부: …이상하군.

히라사카: ……?

미부: 너희들과 함께 있으면 이런 것을 믿어도 좋다는 생각이 들어. 이 도쿄의 음지에서 살고 있는 나조차도.

히라사카: 미부씨… 밤에 꽃을 피우는 꽃도 있어요…. 사람도 그렇죠. 어떤 장소에서도 밝게 살 수 있어요. 나도 히유우씨를 만나기 전까지는 미부씨처럼 암흑 속에서 살았으니까.

미부: ……고마워. 아니…어쨌든 이렇게 말하고 싶었어.

히라사카: …….

미부: 고마워. 이 도쿄에서 너희들을 만나게 돼서 기뻐.

도내 종합 병원 - 밤

여성: 쿠레하. 뭐야, 그 꽃은?

미부: 네. 받은 거예요. 어머니에게 드리라고.

여성: 그래… 예쁘네.

미부: 그래요.

여성: 이 꽃을 보면 매우 안심이 돼…. 후후후. 너하고 매우 닮았는 걸.

미부: 나와? 그렇군요….

여성: 이 꽃을 보고 있으면… 마치 쿠레하가 지켜 주고 있는 것처럼 기분이 상쾌해져. 우후훗, 이상하지.

미부: 나을 거예요. 분명히….

여성: 쿠레하… 건강해 진다면 또 그 식물원에 가자.

미부: 네. 함께 가죠. 언젠가 함께.

외전 6화 액일(厄日)

신주쿠

사야카: 키리시마. 오늘 축제날인데 만나자고 해서 미안해. 일이 있다고 했는데…. 짐, 무겁지?

키리시마: 하하하. 이 정도는 괜찮아, 사야카.

사야카: 조금 쉴까?

키리시마: 괜찮아, 사야카. 난 정말 괜찮아.

사야카: 그렇다면 다행이지만. 오늘 안색이 안 좋은 것 같아…. 감기라도 걸린 게 아닌지 걱정했어.

키리시마: 사야카… 걱정해 주어서 고마워.

사야카: 응.

키리시마: 확실히 감기 기운은 있지만 열도 없고 몸도 좋아. 오늘은 코스모 레인저의 쇼를 도와 줄 예정이니까 걱정없어.

사야카: 코스모?

키리시마: 응. 류와 아란이 부탁해

서. 사람이 모자라는 것 같아.

사야카: 그래…. 그럼 괜찮지만….

키리시마: 나보다 사야카의 일이 큰 일이잖아. 신주쿠의 스튜디오에서 촬영이 둘이나 있다며? 끝나면 마중 나갈게.

사야카: 알았어. 고마워, 키리시마.

소녀의 목소리: 키리시마～.

사야카: ……?

소녀의 목소리: 키리시마～.

키리시마: 저 목소리는… 다카미자와씨.

다카미자와: 안녕, 키리시마. 만나서 기뻐. 에잇, 기쁘니까 팔짱을 끼자구.

키리시마: … 자, 잠깐 다카미자와씨.

다카미자와: 오랜만에 키리시마와 만나서 기뻐.

키리시마: 다카미자와씨.

사야카: …….

다카미자와: 키리시마. 오늘은 왜 신주쿠에 있어?

키리시마: 앗, 사야카와 함께 쇼핑하러….

다카미자와: 흠. 나도 친구와 쇼핑하고 싶은데～.

키리시마: 그래요? 오늘은 날씨가 정말 좋군요.

다카미자와: 응.

사야카: ……흥. 둘은 사이가 좋네.

키리시마: 어….

사야카: 도와주어서 고마워, 키리시마.

키리시마: 자, 잠깐, 사야카.

사야카: 자, 나는 일 때문에… 안녕, 키·리·시·마.

키리시마: 사야카!!

다카미자와: 안녕～.

키리시마: 사야카. 일이 끝나면 마중 나갈게!!

다카미자와: 내가 이상한 행동을 했나?

키리시마: 앗, 아니요. 다카미자와씨 때문이 아니에요.

다카미자와: 정말～?

키리시마: 예.

다카미자와: 아하하. 키리시마, 정말 좋아!!

키리시마: 잠깐, 다카미자와씨. 포옹하지 말아요. ……?

소녀의 목소리: 봤어, 봤어.

키리시마: 응…?

교코: 후후후후….

다카미자와: 어, 안코. 안녕～.

키리시마: 토, 토오노씨.

교코: 헤헤헤. 안녕.

키리시마: 왜, 이런 곳에서….

교코: 왜라니, 신주쿠는 나의 홈그라운드야. …그것보다, 난 봤지.

키리시마: 무엇을 말입니까?

교코: 스쿠프를 말이야, 스쿠프!!

키리시마: 스쿠프…말입니까?

교코: 그래. 고교생 아이돌과 견습 간호사와의 삼각관계!! K군을 감싸며 질투에 불타는 여심!!

키리시마: 에!?

교코: 이번 마가미 신문의 일면은 이것으로 결정했다. 아니면 이 사진을 사진 주간지에 팔던가.

키리시마: 읏!!

교코: 후후후….

키리시마: 그건 내가 한 게 아니에요. 토오노씨는 기자로서의 양심도 없어요!? 가장 곤란한 사람은 사야카에요.

교코: 키리시마!!

키리시마: 왜, 왜요…?

교코: 잘도 그런 말을 하는군.

키리시마: 예…?

교코: 처음부터 키리시마가 우유부단하니까 이런 거야!! 마이조노와 함께 있으면서 다카미자와씨에게 흔들리다니.

키리시마: 나는 그런 일….

교코: 흠… 그럼 이 사진을 마이조노에게 보여도 그렇게 말할 수 있을까?

키리시마: 우….

교코: 자기 잘못은 모르고 내 자존심을 건들인 죄. 용서할 수 없어!!

키리시마: …….

교코: 나야말로 일류 기자를 꿈꾸며 열심히 하고 있는데…. 우웃….

키리시마: …토오노씨.

교코: 나빠. 키리시마… 흑흑….

키리시마: ……. 죄송해요.

교코: 훌쩍훌쩍….

키리시마: … 내가 잘못했어요. 자기의 미숙함을 반성하지 않고 토오노씨를 비난하다니…. 나는 정말 쓸모없는 녀석이야….

교코: …….

키리시마: 어떻게 하면 용서해 줄 수 있어요…?

교코: …….

키리시마: 토오노씨. 어떻게 하면 날 용서해 줄 수 있어요?

교코: …용서받고 싶어?

키리시마: 예.

교코: …뭐라도 할거야?

키리시마: 예.

교코: …정말?

키리시마: 내가 할 수 있는 일이라면!!

사야카와의 데이트(?)

웨방꾼 다카미자와 등장

삐지는 사야카

두 번째 훼방꾼 쿄코

교코: 그럼 오늘 하루 종일 내 조수로 일해.

키리시마: 예!! 응?

교코: 뭐라도 하겠다고 했지? 부지런히 움직여야 해.

키리시마: 그래도….

교코: 남자에겐 두 번 말하는 법은 없어!!

키리시마: 옛!!

교코: 좋아. 그럼 다카미자와씨도 키리시마 옆에 서.

다카미자와: 예∼.

교코: 그럼 찍는다. 1 더하기 1은?

다카미자와: 이∼.

신주쿠 마가미학원 정문

교코: 자, 도착했군.

키리시마: 여기는… 마가미 학원이잖아요?

교코: 그래. 교내로 들어가자.

키리시마: 에…? 토오노씨.

여자 목소리: 응? 키리시마잖아?

키리시마: 이 목소리는….

코마키: 안녕, 오랜만이네. 잘 있었어?

키리시마: 예. 사쿠라이씨도 건강하셨나요?

코마키: 그래. 나는 튼튼한 여자니까.

키리시마: 그런 뜻이 아니에요.

코마키: 헤헤헤. 하지만 키리시마. 그다지 안색이 좋아 보이지 않는데.

키리시마: 그래요?

코마키: 응.

키리시마: …….

코마키: 앗, 그래. 다카미자와씨에게 받았던 영양제, 아직 있지. 있다, 있어. 이거 줄게. 매우 효과가 좋아. (마이코의 드링크를 받는다)

키리시마: 정말 고맙습니다. 사쿠라이씨.

코마키: 헤헤헤. 괜찮아.

키리시마: 앗, 그렇다. 쿄이치 선배는 건강합니까?

코마키: 그래, 감기는 걸리지 않았으니까.

키리시마: ……?

코마키: 그것보다도 키리시마. 마가미 학원에는 왜 왔어?

키리시마: 아니…저기….

코마키: 게다가 안코도 같이….

교코: 헤헤헤, 기업 비밀이야.

코마키: 이상한데….

소녀의 목소리: 우후훗. 코마키도 참.

코마키: 앗, 아오이.

미사토: 안녕, 코마키. 안코도 안녕.

교코: 안녕. 미사토.

키리시마: 앗, 미사토씨. 안녕하세요.

미사토: 안녕, 키리시마.

교코: 둘은 웬일이야. 오늘은 축제일인데….

미사토: 진로상담 때문에.

키리시마: 진로상담입니까? 그렇군요. 두분은 삼학년이니까.

미사토: 그래.

교코: 잠깐, 키리시마. 두분은 이라니? 나도 삼학년이라는 거 잊었어?

키리시마: 앗, 그렇군요.

코마키: 아하하. 안코는 학생인데도 학생다운 구석이 없어.

교코: 사쿠라이. 그건 어떤 의미야?

코마키: 그러니까, 그렇지, 아오이?

미사토: 우후훗.

교코: 좋아, 나는. 졸업하면 아마노씨에게 제자로 들어갈 생각이니까.

코마키: 아마노씨? 허락했어?

교코: 윽… 그건 아직….

코마키: 그럼, 희망이 없네.

교코: 뭐라고.

키리시마: 하하하.

코마키: 앗, 가봐야 해. 키리시마. 그럼 안녕.

미사토: 안녕.

키리시마: 예, 안녕히 가세요.

교코: 그럼 우리들도 가야지. 이쪽이야.

몸이 안 좋은 키리시마에게 약을 주는 코마키

도쿄 마인 학원의 히로인, 아오이

마가미 학원 신문부실

교코: 그쪽 의자에 적당히 앉아.

키리시마: …후.

교코: 아하하. 왜 그렇게 딱딱해. 안심해. 잡아먹지 않을 테니.

키리시마: 하하하…. 저기… 그럼 난 무엇을 하면 됩니까?

교코: 키리시마.

키리시마: 옛.

교코: 이제, 며칠만 지나면 졸업식이 있어.

키리시마: 예…. 하지만 아직 토오노씨의 졸업식까지는 몇 개월이—.

교코: 키리시마. 시간이란 눈 깜짝할 사이에 지나가 버려.

키리시마: 예….

교코: 그럼, 키리시마. 이제부터가 문제야. 졸업식이라면 무엇이 연상되지?

쿄이치 선배의 멋진 모습입니다!!

만남과 헤어짐의 계절입니다.

교코: 뭐야, 그 대답은….

키리시마: 그래도 나는 마가미의 졸업식에 오고 싶다구요.

교코: …… 그래도 혹시 쿄이치가 졸업을 할 수 없는 가능성도 있지?

키리시마: 그런 일은 없어요.

교코: 현실은 비정한 거야.

키리시마: 쿄이치 선배에게 그런 일은 없어요.

교코: …뭐, 좋아. 그렇지 않고 모두 즐겁게 일생의 추억이 되는 것도 있겠지?

키리시마: 음….

교코: 그것이 내가 원하는 중요한 단서야, 단서.

키리시마: 토오노씨가 원하는…?

교코: 졸업 앨범 말이야!!

키리시마: 아, 졸업 앨범입니까?

교코: 그래. 삼년 동안 신문부에 있었지. 삼년간 행사라는 행사는 전부 필름에 담아 두었지.

키리시마: 전부 말입니까? 대단하군요.

교코: 그래서 도와달라고.

키리시마: 예. 뭘 하면 됩니까?

교코: 사진 고르기야, 사진 고르기!! 내가 찍은 사진은 다 잘 나와서 고르기가 어려워. 그래서 제 3자의 객관적인 의견을 듣고 싶어. 알겠어?

키리시마: 그럼 좋은 앨범을 만들기 위해 노력하겠습니다.

교코: 좋아. 어느 정도는 반영할 테니까. 그럼 빨리 이 파일에서 골라 보라고.

키리시마: 예, 알겠습니다.

교코: 앗, 그리운 걸. 중앙공원에 꽃구경에 갔을 때야. 이것은 남학생들에게 팔기 위해 숨어서 찍은 것이지.

키리시마: …….

교코: 어? 앗, 이것은 카부키쵸에서 찍은… 아하하, 그때 쿄이치의 얼굴, 지금 생각해도 웃겨.

키리시마: 예, 쿄이치 선배의 사진입니까!?

교코: 그래. 보고 싶어?

키리시마: 물론이죠, 보고 싶어요!! 남자다운 검도부의 모습입니까? 아니면 체육대회에서 활약한 사진입니까?

교코: 보면 후회하게 될걸?

키리시마: 후회는 안해요.

교코: …… 그럼, 좋아. 자….

키리시마: 이, 이것은… 이게 쿄이치 선배?

교코: 어때? 후회하지?

키리시마: 그, 그런 일은 없어요. 쿄이치 선배는 언제 봐도 멋있군요.

교코: …대단하군. 이것을 보고 멋있다고 하다니….

키리시마: 쿄이치 선배의 다른 사진은 없습니까?

교코: 있지만…빨리 사진을 고르라고.

키리시마: 예. 앗, 졸업 앨범에 이건 어떨까요?

교코: 음, 어디. 이건 쿄이치 사진이잖아.

키리시마: 안되나요?

교코: 키리시마… 졸업 앨범이니까 고교생다운 사진을 고르지 않을래?

키리시마: …그렇군요. 죄송합니다.

교코: 힘내라고.

키리시마: 예. 앗, 이건 어떻습니까?

교코: 어디, 이것도 바보같은 쿄이치 사진이잖아.

키리시마: 쿄이치 선배는 바보가 아니에요.

교코: 그래. 좋아. 하지만 녀석 혼자서 나오는 사진을 넣을 정도로 공간에 여유가 없어.

키리시마: 앗, 토오노씨!!

교코: 뭐야, 이번은 뭐지?

키리시마: 이겁니다. 이 검도복장의 쿄이치 선배….

교코: 그러니까, 쿄이치 혼자 나온 사진은 안 된다고 했지.

키리시마: …그럼, 토오노씨. 이 사진, 나한테 주세요.

교코: ……니 마음대로 해. 정말 좋아하는군.

키리시마: 쿄이치 선배는 내 동경의 대상이니까요.

교코: 동경… 이라.

키리시마: 쿄이치 선배는 진정한 검사입니다. 강하고 용기가 있고….

교코: 뭐 나는 진정한 검사라는 건 잘 모르지만 그 녀석이 진정한 검사라면 시대극은 보지 않겠어.

키리시마: 하지만 쿄이치 선배는 평범하지 않아요!!

교코: 확실히 평범하지 않지….

키리시마: …….

교코: 키리시마와 대화를 하면 피곤해져.

키리시마: 죄송합니다.

교코: 아, 그런 뜻이 아니라…. 언제나 단정하게 행동하면 피곤하지 않아?

키리시마: …….

교코: 얼굴색도 안 좋고… 괜찮아?

키리시마: 예, 괜찮아요.

교코: 그래. 그럼 됐어. 나도 최근 어깨가 뻐근해서.

키리시마: 앗, 제가 주물러 드릴까요?

교코: 그래? 미안한데.

키리시마: 아닙니다. 제가 잘 하거든요.

교코: 앗, 좀 더 오른쪽.

키리시마: 여기요?

교코: 좀 더 오른쪽. 응, 거기.

소년의 목소리: 뭐하고 있는 거야, 키리시마.

키리시마: …엣? 쿄이치 선배!!

쿄이치: 귀에 익은 목소리가 들려서 왔는데…. 왜 네가 이런 장소에 있지?

키리시마: 엣, 그게….

쿄이치: 하하. 안코한테 잡힌 거지?

키리시마: 아니요….

쿄이치: 안코한테 약점 잡히지 않도록 조심해.

교코: 험담은 들리지 않도록 해.

쿄이치: 헷.

교코: 우리 부실이 바보 같은 말로 더러워지니까 빨리 나가 주지 않을래?

쿄이치: 뭐라고!?

교코: 흥.

키리시마: 침착하세요, 쿄이치 선배도, 토오노씨도.

쿄이치: …… 키리시마. 너 오늘 히로 쇼를 도울 거야?

키리시마: 예. 그렇습니다.

쿄이치: 다이고와 시구레는 벌써 갔어. 시간 괜찮아? 약속은 네시부터지?

키리시마: 예.

쿄이치: 지금 세시 반이야.

키리시마: 앗, 정말네!!

쿄이치: 너 얼굴색이 안 좋은걸?

키리시마: 에…? 괜찮은데….

쿄이치: 그래. 그럼 다행이지만. 무리하지 말라고.

키리시마: 고맙습니다. 걱정해 주셔서. 그런데 쿄이치 선배야말로 휴일에 학교에서 무엇을 하고 있었습니까?

쿄이치: 읏….

키리시마: 앗, 혹시 미사토씨처럼 진로상담입니까?

쿄이치: 뭐, 진로상담인지 뭔지….

교코: 즉, 보충학습이군.

쿄이치: 무슨 말을 하는 거야, 안코. 증거가 있어?

키리시마: 토오노씨. 쿄이치 선배는 보충 학습 따위는 받지 않아.

쿄이치: 쿳… 쓸데없는 말을 하는군.

키리시마: ……?

쿄이치: 아니, 아무 것도 아니야.

키리시마: 쿄이치 선배는 히로 쇼를 도우러 가지 않습니까?

쿄이치: 내가…? 히로 쇼에?

키리시마: 괜찮다면 쿄이치 선배도 함께 가지 않겠습니까?

쿄이치: 안됐지만 아직 용무가 남아서. 가고 싶지만 매우 바빠. 뭐, 시간이 되면 얼굴이라도 보러 갈게.

키리시마: 예, 알겠습니다. 그래서, 토오노씨. 미안하지만 먼저 실례하겠습니다.

교코: 잠깐, 키리시마!!

키리시마: 쇼가 끝나면 다시 올게요.

교코: 키리시마!!

신문부로 끌려온 키리시마

꽃구경을 갔을 때의 사진

이것은 돈이 되는 사진

이런 사진을 보고도 끄떡 안 하는 키리시마

쿄이치는 보충 수업을 위해 학교에 왔다

키리시마: (벌써 이렇게 됐군. 빨리 가지 않으면.) 응? 머리가 어지러워. 분명 하나조노 신사에 집합한다고 했지.

신주쿠구 하나조노 신사

키리시마: 하아, 하아, 하아.

소년의 목소리: 늦었어, 코스모 화이트!!

아카이: 약속은 네시였어!!

키리시마: 죄, 죄송합니다.

아카이: 나쁜 녀석들에게 습격당한 도시를 구할 때 정의의 히로가 늦는다면 도시를 구할 수 없어. 틀려!? 코스모 화이트!!

키리시마: 예. 죄송합니다. 하지만… 코스모 화이트란 나?

쿠로사키: 뭐라고 하는 거야, 코스모 화이트!! 우리들 코스모 레인저의 약속과 맹세를 잊은 거야?

키리시마: 약속과 맹세라니….

혼고: 앗, 화이트. 얼굴이 파래. 빈혈?

쿠로사키: 훗, 히로가 빈혈이라니 한심하군.

아카이: 화이트!! 몸이 안 좋아!?

키리시마: …아니요, 괜찮습니다.

혼고: 괜찮아, 화이트? 쇼는 할 수 있겠어?

키리시마: 엣!? 나도 쇼에 출연합니까!?

혼고: 당연하지. 코스모 레인저가 모두 출연하지 않으면 어떻게 약을 무찌를 수 있겠어?

키리시마: …하아.

쿠로사키: 그러고 보니 코스모 골드의 모습도 보이지 않는군.

키리시마: 코스모 골드…라니?

아란: 하하하하!! 우몬이라면 쉬고 있어.

키리시마: 앗, 아란씨. 안녕하세요.

아란: HI!!

키리시마: 우몬씨가 골드였군. 금발이니까…?

아카이: 우몬 녀석…. 우리들 히로는 쉬고 있을 틈이 없어.

아란: 하지만!! 우몬은 아르바이트를 하고 있지.

아카이: 아르바이트?

류: 밴드 연습을 하고 있어.

아카이: 그래, 골드는 결석이군. 그럼 다시 배치를 생각해야겠군.

다시 등장하는 코스모 레인저

혼고: 화이트. 화이트!! 여기에 있었군. 저쪽 사무소에 전화가 있어. 사야카야. 사야카.

쿄이치: 사야카라고!?

사투리를 사용하는 중국인 소년 류

코스모 핑크도 약을 준다. 역시 여자에게 인기가 많군

[SIM MODE]

아군: 키리시마 류, 쿄이치, 효고, 사야카

적군: 교조, 광신도×14

전화를 걸던 사야카는 광신도들에게 납치를 당하게 된다. 급히 달려가는 의리의 사나이들. 이번 전투에 등장하는 적들은 광신도들뿐만 아니라 교조도 매우 강하다. 먼저 동료들에게 받은 AP 회복 아이템을 사용하면서 사야카를 우리편 쪽으로 데려 오자. 공격시에는 방진기를 적극적으로 사용하자. 키리시마와 사야카, 키리시마와 류, 그리고 쿄이치, 마지막으로 키리시마와 쿄이치가 함께 방진기를 사용할 수 있다.

먼저 사야카를 안전지대로 옮기자

그리고 방진기로 마무리

사야카의 키스

외전 7화 상처(痕)

???: 차가워. 콘크리트의 차가움이 몸을 타고 들어온다. 흘러내린 피가 탁탁하고 들려 온다. 몸을 감싼 이질감. 혼이 빠져나가고 나라는 존재가 이 세계에서 사라진다…. 마치 마리아라는 자가 존재하지 않았던 것처럼…. (나는 무엇을 구하려 했는가? 무엇을 원하고 무엇을 꿈꾸었는가?) 이제, 이런 것조차 생각할 수 없다. 차가워. 콘크리트의 차가움만이 나를 현실로 이끈다. 하지만 그것도 짧은 순간뿐. 이 몸도 이제 소멸한다. 그것이 어둠에서 살아가는 자의 운명인 것이다.

남자의 목소리: 바보같은 말, 하지마.

???: 의식이 희박해졌다. 이제 해가 뜨는 것을 기다릴 필요는 없겠지. (…안녕, 안녕… 나의 고향)

남자의 목소리: 그렇게 간단하게 죽을 수 있어…. 정신차려. 인간에게 복수하려는 거 아니었어? 생각해 내. 동료들의 목소리를. 사랑하는 자의 얼굴을.

???: 그래, 용서할 수 없어…. 사람이 저지는 죄를. 절대로….

남자의 목소리: 제길, 어디에 숨어 있는 거야…. 찾어! 이 근처에 숨어 있

을 거야.

여자 목소리: 불을!

남자 목소리: 불을 꺼!!

여자 목소리: 불에 타 죽을 거야!!

남자 목소리: 이쪽이다!! 이쪽에 있어!! 남자도 함께 있다!! 죽여라!! 그쪽으로 간다!! 와하하하, 도망칠 수 있을까?

여자 목소리: 도망치게는 못하지.

???: 부탁해… 도와줘.

남자 목소리: 여자보다 남자를 먼저 죽여!! 발을 부러뜨려!!

???: 그만 둬, 이 남자를 죽이지 말아 줘….

남자 목소리: 목을 쳐라!!

???: 그 남자를 내게서 뺏지 말아 줘….

남자 목소리: 죽여!!

영혼 속에서 헤매는 마리아

인간에 의해 모두 죽어 버린다

사쿠라가오카 중앙 병원

마리아: 하아, 하아, 하아… 여기는….

남자 목소리: 정신 들었는가?

마리아: 이누가미… 선생.

이누가미: 말해두지만 여기는 천국이 아니야. 그렇다고 지옥도 아니지.

마리아: …….

이와야마: 눈을 떴군.

마리아: 앗!!

이와야마: 경계하지 않아도 돼. 너를 이곳으로 데려온 건 이 남자야.

이누가미: 안심해. 여기는 특별한 장소다.

마리아: 특별한… 장소?

이와야마: 여기는 영적 치료로 보통 병원에서는 고칠 수 없는 불가사의한 병과 부상을 치료할 수 있는 병원이지.

마리아: …….

이와야마: 너희들 같이 사람이 아닌 는 자들도….

마리아: 당신은, 도대체….

이와야마: 내 이름은 이와야마 다카코. 여기 원장이지.

마리아: …….

이와야마: 잘 왔어. 사쿠라가오카 중앙 병원에.

마리아의 이해자, 이누가미

병원장 이와야마

회상

마리아: 나는 단지, 이 세계를 이전의 그 모습으로 돌리고 싶어…. 빼앗긴 모든 것을 이 손으로 되찾고 싶을 뿐…. 그러니 당신도 목숨을 걸어요. 당신의 소중한 것을 위해서. 당신의 희망을 위해서. 당신 자신을 위해서!!

사쿠라가오카 중앙 병원 – 밤

마리아: …….

남자 목소리: 어째서? 이런 곳에.

마리아: …….

이누가미: 그 몸으로 밤바람을 맞으면 위험해.

마리아: 당신이야말로, 어째서? 달밤에 산보를?

이누가미: 훗… 담배는 밖에서 피워야 된다고 해서. 역시 병원이란 곳은 싫어….

마리아: 후후훗.

이누가미: 후우— 잘 쉬어. 다카코 원장에게는 잘 부탁해 두었으니까. 저렇게 보여도 솜씨는 초일류급이야.

마리아: 오랫동안 알았나 보죠?

이누가미: 응. 처음 만난 건 그녀가 아직 고등학생일 때였지.

마리아: 그녀… 이상한 힘을 갖고 있어요.

이누가미: 세계에서도 다섯 손가락 안에 들어갈 정도로 실력이 좋은 심령 치료사지. 이 병원의 존재를 안 로마 법왕이 기적 인정서를 줄 정도였으니까.

마리아: 왜… 나를 구해주었죠?

이누가미: …….

마리아: 왜 그대로 놔두지 않았어요?

이누가미: …….

마리아: 나는 타츠마를 죽이려 했어요…. 당신을 지키려 했던 것을 빼앗으려 했죠. 그런데….

이누가미: 아무 것도 아니야…. 당신을 도와주고 싶어서 도와준 거야. 다른 의미는 없어. 살아 있으면 잃어버린

애연가인 이누가미는 밖에 나와서 담배를 피고 있다

무엇가를 발견할 수 있지. 살아 있으면 잊어버릴 수도 있어. 그것이 슬픈 기억이라고 하더라도….

마리아: 나는 잊을 수 없어요.

이누가미: 병실로 돌아가지. 우선 부상을 치료해야 돼….

마리아: 살아 있으면 무엇을 발견할 수 있다는 거야…. 나는 인간을 용서할 수 없어. 절대로….

회상

마리아: 한번 더 강한 염원이 도달하면 곧 여기도 무너져. 당신에게는 해결해야 할 일이 있지? 모두 너를 기다리고 있어. 나도 이제 가봐야 해. 이 건물과 함께…. 타츠마— 안녕—.

신주쿠 중앙공원 - 심야

젊은 여자: 하아, 하아— 후, 겨우 도착했군.

남자: 쿠쿠쿠….

젊은 여자: 앗!!

남자: 왜 그래? 그렇게 놀랜 얼굴로….

젊은 여자: 앗, 당신은 누구!?

남자: 누구—? 내가 누구냐고? 쿠쿳… 아하하하하!! 정말 걸작이군. 자, 들어볼까. 넌 누구지? 우리들 인간 사회에 숨어들어 온 넌.

젊은 여자: 무, 무슨 말을 하는 거야.

남자: 호… 이 기와 독특한 냄새.

젊은 여자: 오, 오지 마!!

남자: 망자(亡者), 프랑스어로 레프넌트라고 하지. 다시 돌아 온 자. 사후 어떤 계기로 이 세계로 다시 돌아 온 자. 그 중에는 돌아 온 것조차 모르는 것 자도 있지. 내 직업은 너희들 같은 사람이 아닌 자를 처리하는 것이다.

고스트 버스터

젊은 여자: 몸이.

남자: 쿠쿠쿠… 지옥에나 떨어져라.

젊은 여자: 싫어…. 몸이 녹는다….

남자: 8년만에 돌아온 일본이… 이런 괴물로 가득 차 있다니…. 재미있군.

사쿠라가오카 병원 - 다음날

이누가미: 마리아, 자고 있어…?

이와야마: 그래. 약을 먹고 잘 자고 있어.

이누가미: 그래… 우리같은 자들에게도 효과가 있다니. 이곳의 약은 대단하군.

이와야마: 티벳에서 가져 온 거야. 특수한 약초를 조합한 것이니까.

이누가미: 훗, 그렇군.

이와야마: 그러나 흡혈귀라는 것은 태양에 노출되면 재가 될 텐데.

이누가미: 훗. 흡혈귀가 태양광선에 재가 되는 것은 영화나 잡지에서나 나오는 이야기지. 블럼 · 스토커의 소설을 읽은 적은 없어? 드라큘라 백작도 낮에 돌아다닌다고.

이와야마: 흠.

이누가미: 그것보다도 걱정스러운 것은 그녀의 정신적인 문제야.

이와야마: 정신적인 문제?

이누가미: 그래. 마리아는 자신을 죽이려는 자를 찾고 있어….

이와야마: 뭐라고…?

이누가미: 동족을— 가족과 사랑하는 사람을 인간에게 빼앗긴 그녀는 긴 시간을 증오와 복수로 살아 왔어…. 오직 인간을 처단하려는 생각으로…. 기회를 노리면서 인간 사회로 몸을 숨겼지. 자신의 정체를 숨기면서…. 하지만 그녀는 인간 사회에 너무 노출되었어…. 인간들과 접촉하면서 그녀는 모순에 빠졌지. 인간에게 복수하고 싶은 자신과 인간을 사랑하기 시작한 자신에게. 그것을 결정하게 된 것이.

이와야마: 그녀석 때문이지?

이누가미: … 히유우와의 싸움에서 그녀는 죽으려 했어.

회상

마리아: 타츠마. 와 주었군. 타츠마…. 진정한 나는 무엇을 선택해야 했을까? 네가 오는 것? 아니면…. 하지만, 이제는… 되돌릴 수 없어…. 저기를 봐. 오늘은 보름달… 빨간 보름달이 마음을 적시고 광기로 유혹하고 있어…. 그런 밤이야…. 타츠마… 오늘밤 너를 부른 것은 교사로서가 아니야…. 나는, 나는, 너를….

타츠마를 사랑한 마리아

사쿠라가오카 중앙 병원

이누가미: …….

이와야마: 모리히토….

이누가미: 그녀를 죽게 내버려 둘 수는 없어…. 절대로.

이와야마: ……약속인가. 너를 구했던 그 여자와의.

이누가미: 나는, 그날 약속했어. 이 도쿄를 지키고 아무도 죽게 내버려두지 않겠다고.

이와야마: 너는 정말 그때 그 모습이군. 그때의 담배 냄새와… 그때의 다정한 눈을 하고 있어. 나를 봐. 나는 좌절에 빠졌지…. 이런 모습으로 사람을 구하는 것은 의미가 있을까…라고. 이 도쿄는 음기로 넘치고 있어. 사람의 마음은 병들고 도시는 무너지고 있어. 나는 너처럼 강하게 살 수 없어.

이누가미: 싫다면 그만 둬도 좋아.

이와야마: 응…?

이누가미: 네가 선택한 길이다…. 그 길을 바꾸는 것도 네 자유야. 영적 치료에 필요한 다량의 기를 얻기 위해

너는 그 모습을 유지해야 돼. 그것이 어떤 고달픈 선택인지 나도 알고 있어.

이와야마: 모리히토….

이누가미: 누구도 강요할 수 없어.

이와야마: 냉정하군…. 모리히토, 나는.

이누가미: 나는 누구도 사랑할 수 없는 남자다. 나는… 한 시대에만 머무를 수 없어. 오랫동안 살고 많은 죽음을 본다. 그것이 무한의 생명을 갖고 있는 나의 숙명인 거야…. 그럼 나는 학교로 돌아가지. 무슨 일이 있다면 연락해.

이와야마: …….

이와야마의 젊었을 때 모습

사쿠라가오카 병원 - 저녁

마리아: 여기는… 입원해 있었나? (나는 무슨 짓을 한 거지? 이런 곳에서. 인간에게 복수하겠다고 맹세했는데…. 그 목적도 이루지 못한 채)

마가미 학원 1층 복도

이누가미: 무엇을 원하지?

마리아: 후후훗… 그렇게 무서운 얼굴 하지 말아요. 나는 《힘》이 필요할 뿐. 대지에, 이 건물 지하에 잠든 커다란 《힘》이….

이누가미: 《힘》이라고?

마리아: 그래요. (세계에는 각지에 강력한 자기장(磁氣場)처럼 《힘》을 발생시키는 장소가 있지. 그 장소에는 초목이 무성하고, 물은 흘러 넘쳐서, 그 국가는 번영하게 되지. 인간뿐만 아니라 《밤과 어둠》의 자들도 그 장소를 찾아서 싸우고 있어. 그 커다란 《힘》을 동양에서는 《기》라고 부르지. 그리고 그 《힘》을 손에 넣은 자는 삼라만상을 지배할 수 있다고 해.)

이누가미: 그런 것을 손에 넣어서 어떻게 하려고?

마리아: 후후훗… 글쎄, 어떻게 하지? 우선 인간을 근절시키는 것도 나쁘지 않군요.

이누가미: 바보같은….

마리아: 그래요…. (나는 인간을 용서할 수 없어…. 인간은 나에게서 모든 것을 빼앗았어…. 가족도, 그리고 사랑하는 사람도, 돌아갈 장소까지도….) 당신이라면 알겠지? 오랜 역사 속에서 우리가 얼마나 박해를 받았는지를.

이누가미: …….

마리아: 하루라도 잊은 날이 없었지. 불에 타죽은 동료의 모습을. 용서할 수 없어…. 우둔하고 욕심많은 인간을. 절대로. 인간은 이 세계의 지배자가 되기 위해 너무 욕심을 부리고 있어. 낮과 밤, 빛과 암흑이 공존하는 이 세계에서 인간은 너무나 빈약한 존재야.

이누가미: 마리아… 인간은 약하기 때문에 인간인 것이야.

마리아: 그래서 무엇을 해도 용서할 수 있다는 뜻은 아니지. 그 약한 마음을 갖고 있는 인간 때문에 불행해지는 자도 있어. 인간의 그 빈약한 마음 때문에, 소중한 것을 잃어버린 자들도 있어.

이누가미: 모든 인간이 그렇지 않다는 건 너도 알고 있을 거야. 내 이야기를 이해할 수 있겠지….

마리아: 몰라요. 그래, 나는 몰라. 나는 알아서는 안돼.

이누가미: … 분명, 사람은 약하다. 하지만 지켜야 할 것이 있다면 강해지는 생물이지.

마리아: 그것이 사랑이라고? (하지만 이것을 인정해서는 안돼. 이것을 인정하면 내가 지금까지 살아 온 의미가 없어져. 내 생각이 거짓이 돼….) 당신 입에서 사랑이라는 단어가 나오게 될 줄은 생각치도 못했어요.

이누가미: …한번 더 생각해봐.

마리아: (왜, 그런 슬픈 눈을 하는 거지? 왜 당신이 인간을 보호하는 거야? 왜….)

세계 각지에는 힘의 원천인 자장이 발생하고 있다

마리아를 설득하는 이누가미

사쿠라가오카 중앙 병원

마리아: …… 왜, 나를 구해준 거지….

남자: 저기, 죄송합니다.

마리아: —응?

남자: 여기가 마리아·알카드씨의 방입니까?

마리아: 네…. 제가 마리아인데요.

남자: 그렇습니까? 그렇다면 잘됐군요. 찾았군요.

마리아: ……?

남자: Miss. 뱀파이어.

마리아: 읏!!

남자: ……쿠쿠쿳… 아하하하하. 잠깐 기를 숨겼더니 알아채지 못하다니. 불사신인 흡혈귀도 습격에는 이길 수 없나 보군. 쿠쿠쿳… 마리아의 목을

마리아를 처리하러 온 헌터

가지고 가면 굉장한 보상금이 나오지. 아하하하!!

마리아: 마녀와 악마를 전문적으로 사냥하는 조직이 있다는 것을 들었는데….

남자: 호… 졸개들과는 틀리군. 핫!!

마리아: 후후훗….

남자: 도망쳤나…. 옥상인가—.

사쿠라가오카 병원 - 옥상

남자: 황혼은 낮과 밤의 공간. 마물이 움직이기 시작하는 시간. 너희들 암흑의 자들이 나오는 시간이다. 그렇지? Miss. 뱀파이어.

마리아: 어디를 쏘고 있지? 《M+M 기관》의 《사냥꾼》들도 실력이 떨어졌군. 그 정도의 실력으로 내가 죽을 수 있다고 생각해?

남자: 쿠쿠쿳… 몰라 봤군. 인사가 늦었어. 이단 번문회에서 파견된 쿠르스(來須) 카루야(狩夜)라고 한다. 번문회의 명령으로 마리아·알카드, 너를 죽이려 한다.

마리아: 후후훗, 가능할까?

쿠르스: 시험해 볼까?

마리아: 읏!! 이, 이것은—!!

쿠르스: 아까 공격한 탄환은 너를 향한 게 아니야. 백마술을 위해서 발사한 것이지.

마리아: 몸이….

쿠르스: 그것은 옛날부터 흡혈귀의 움직임을 봉할 때 사용된 거지. 고위의 흡혈귀라도 그 술에서 빠져 나올 수는 없을 걸.

마리아: —읏!!

쿠르스: 쿠쿠쿳…. 병원사람들이 알지 못하게 결계를 쳐 놓지.

마리아: …….

쿠르스: 지금은 모두 자고 있으니까 빨리 처리하지. 안녕.

남자 목소리: 이 병원의 방범시설도 쓸모 없군.

쿠르스: 엇!!

이누가미: …….

쿠르스: 이누가미….

이누가미: 오랜만이군, 쿠르스.

쿠르스: 당신은 왜, 여기에….

이누가미: 이상해서 올라오니 정답이었군,

쿠르스: …변함없이 사람의 등 뒤로 잘도 오는군.

이누가미: 흥. 당신이야말로 어디든지 숨어들어 오지.

쿠르스: 호… 사람의 탈을 쓴 늑대 주제에 잘도 주절대는군.

이누가미: 그 상처는 어떻게 된 거지? 고양이가 할퀸건가?

쿠르스: …….

마리아: 이누가미 선생….

이누가미: 기다려. 지금 구해주지.

쿠르스: 재미있군…. 모두 없애주지.

이누가미: 이번에는 뺨의 상처로 끝낸다고 생각하지 마.

마리아: 기다려.

이누가미: 응…?

마리아: 내가 상대할 거예요. 이 남자는 나를 죽이려 왔어요. 그러니… 내가 상대하죠.

이누가미: 하지만 당신은….

쿠르스: … 칭찬할만한 마음씨군. 그러고는 괴물이라고 할 수 없겠는걸. 다시 태어난다면 인간으로 환생해라. 쿠쿠쿳….

마리아: …….

이누가미: 마리아….

쿠르스: 그럼 즐겨볼까?

옥상에서의 결투

[SIM MODE]

아군: 마리아

적군: 쿠르스

마리아와 쿠르스의 일대일 상황이다. 쿠르스는 자동회복이 되기 때문에 장기전으로 가면 불리하니 빨리 끝내야 한다. 마리아의 장거리 공격인 암흑의 날개(闇の翼)를 제대로 사용하기 위해서는 쿠르스를 벽으로 몰아서 공격해야 한다. 그리고 옆이나 뒤에서 공격하자. 아니면 크리티컬이 나오기를 바라던지. 두 번째 공격에서는 거의 크리티컬이 나오면서 200 이상의 대미지를 주는 것 같다. 참고로 쿠르스의 공격은 마리아에게 60정도의 피해와 독을 추가로 입힌다.

1 대 1 대결이다

[ADV MODE]

마리아: 형편없는 녀석이군. 평생 병원에서 살게 해 주지.

이누가미: 안심하지 마. 아직 끝난 게 아니야.

마리아: 에?

쿠르스: 그렇지.

마리아: 읏!!

쿠르스: 그래, 그대로 있어. 움직이면 가슴이 날아가 버리니까.

마리아: 도대체, 왜….

쿠르스: 헤헤헤, 왜 내가 움직일 수 있는지 궁금하지? 불사신은 너희들만이 갖고 있는 것이 아니야.

이누가미: 외법(外法)인가….

쿠르스: 아니. 그런 형편없는 것에 손을 내밀 정도로 간이 크지 않지. 위법이지만 이녀석을 사용했지. 우리 창고에 있던 것으로 수정의 결정체에서 만들어진 영약이지.

이누가미: 《디프너의 나무》인가. 재생능력이 있다고 들어 본 적이 있지만 처음 보는군.

쿠르스: 정말 잘 아는군. 나도 설마 여기까지 효험이 있을 줄이야 생각도 못했지.

마리아: …….

쿠르스: 뭐, 여하튼 형세는 역전됐군. 어떻게 할까? 《야마족》의 제군들.

이누가미: …….

마리아: 죽여….

쿠르스: 응…?

마리아: 나를… 죽이라고.

이누가미: 마리아….

마리아: 그것이 너희들 인간의 희망이지? 너희들 인간은 우리에게서 모든 것을 빼앗았어. 나에게는 이제 돌아 갈 집도 없어…. 기다리고 있는 동료도 없어….

쿠르스: 장난하지 마!! 그렇다고 내가 동정할 것 같아? 너희 일족이 무슨 짓을 했었는지는 알겠지!! 죽이고, 먹고, 너희들이 우리 인간에게 한 짓을 잊었다고는 말 못할 걸. 내 아내도 그렇게 죽었어!! 너희들에게!! 우리 인간과 너희들과의 역사는 살의의 역사다. 어느 한쪽이 없어질 때까지 게임은 끝나지 않아. 나는 너희를 죽인다!! 절대로 용서할 수 없어!! 죽이고, 또 죽여서 언젠가는 뿌리를 뽑을 거야. 이게 내 답변이다. 잊지 마, 괴물들. 말해 두지만 나에게는 정이란 없어. 안녕.

이누가미: 기다려, 쿠르스!!

쿠르스: 쿳….

마리아: 당신….

이와야마: 무슨 이유가 있는지 모르겠지만 내 병원에서 멋대로 굴지 말라고.

이누가미: 다카코….

쿠르스: 당신…, 여기 사람들은 모두 자고 있었을 텐데….

이와야마: 흥. 그런 저질의 법술에 내가 걸려 들 것 같아?

쿠르스: 당신은, 도대체….

이와야마: 나는 이 병원의 원장이다. 당신도 우리 병원에 입원할 거야?

쿠르스: 쿠쿠쿳.

이누가미: 움직이지마. 움직이면 볼에 구멍을 만들어 주지.

쿠르스: 쿳….

이누가미: 이것으로 3 대 1. 또 형세가 역전됐군. 이대로 계속할거야? 아니면 얌전하게 돌아갈 거야? 어떻게 할거지? 쿠르스.

쿠르스: 이누가미, 당신….

이누가미: 빨리 대답해. 나는 지금 손가락이 떨려. 언제 이 손가락이 방아쇠를 당길지 몰라….

쿠르스: …… 쿠쿳….

이와야마: 뭐가 그렇게 웃기지?

쿠르스: 아니… 모두 괴물 한 마리를 지키기 위해 얼굴색까지 변하다니….

이와야마: …….

쿠르스: 이 세계는 우리들 인간의 것이다. 괴물들이 커다란 얼굴로 돌아다니는 장소가 아니야. 없어져야 하는 것이지.

이와야마: …사라져야 하는 것은 인간이 아닐까?

쿠르스: 뭐라고….

이와야마: 인간은 그 긴 역사 속에서 많은 목숨을 빼앗았다. 동물들은 물론 같은 인간의 목숨조차도. 마치 이 세계의 지배자인양 다른 생물들을 없애 버렸다. 인간은 다른 동물을 죽일 권리가 있는가? 나 같은 직업을 갖고 있으면 이렇게 생각하지. 언젠가 인간은 그 대가를 치를 날이 올 것이라고….

쿠르스: 쿠쿠쿳… 누구에게? 신인가? …신은 없어.

이와야마: 어라? M+M기관에 속한 당신이 그런 말을 해?

쿠르스: 그래… 신은 없어. 없으니까 내 아내는 죽었고 괴물이 설치고 있는 거야. 신이 없으니 인간인 내가 대신 처벌할 수밖에. 그렇게 하지 않으면 아내가 떠오르지 않아…. 나는 이 몸이 없어질 때까지 괴물들을 처리할거야!!

이누가미: 쿠르스—!!

쿠르스: 《염》이여!!

이누가미: 쿳—!?

쿠르스: 오늘은 그냥 넘어가지. 하지만 인간을 우습게 보지마…. 기회가 된다면 다시 만나자고! 아하하하!!

이누가미: …도망갔나?

이와야마: 둘 다 괜찮아?

이누가미: 나는 괜찮아. 그것보다 마리아가 상처를 입었어.

마리아: 아파….

이누가미: 마리아.

이와야마: 상처에서 기가 흘러나오고 있어… .

마리아: …전신이 탈 것같이 …뜨거워. 마치…불에 데워지듯이….

이와야마: 이것은 《정염(靜炎)》이라는 것으로 악마와 마녀를 없애기 위한 불이야. 유럽에서는 특히 흡혈귀 퇴치용으로 쓰였지.

마리아: 불…꽃….

이와야마: 기다려. 지금 조치를 취할 테니까.

마리아: 필요… 없어요….

이와야마: ……?

마리아: 이대로 죽고 싶어…. 그 사람한테는 죽어도 좋아.

이와야마: 바보 같은 말 하지마.

마리아: 이제… 싸우는 건… 싫어. 누군가의 목숨을 뺏는 것은 싫어…. 나는 그 사람처럼 증오만으로는 살 수 없어. 복수만으로도 살아 갈 수 없어… 피곤해. 그래서… 이제 잠을 자면.

이누가미: …… 마리아… 당신은 타츠마의 미래를 보고 싶지 않아?

마리아: …… 그래요. 그 아이들의 미래에— 나는 《양과 음》의 공존을 꿈꾸고 있는지도 몰라…. 그 아이들을 잘 부탁해요…

이누가미: 그러면 계속 살아갈 거야? 다카코— 마리아의 치료를 부탁해.

마리아: …이누가미…선생.

이와야마: 그래. 치료실로 데려가지. 당신은 너무 지쳤어.

마리아: … 왜 나를 도우려 하죠? 나는….

이누가미: 나는 학교로 돌아가지. 뒤를 부탁해.

이와야마: 그래. 맡겨두라고.

이누가미: 그럼.

마리아: …당신도 저 사람도 바보야…. 왜 나에게 그토록 다정한 거지? 나는 당신들의 적이었던 여잔데. 그런데 왜….

이와야마: 어리석은 소리하지마. 여기는 병원이지? 병원은 상처를 치료하는 것만이 일이 아니야. 마음을 치료하는 것도 병원의 일이지.

마리아: …….

이와야마: 자, 병실로 돌아갈까? 안심해. 방어 장치는 레벨 A로 이행시켰으니까. 《영적 장벽》은 후지산에 버금가지. 우선 그 상처를 치료해야겠지. 감사하다고 말하고 싶다면 이누가미에게 말해. 당신을 구하고 싶다고 한 것은 그 남자이니까.

마리아: …… 그래요. 당신은… 아니에요… 고마워요.

다음날 나리타 국제 공항 로비

이와야마: 정말로 갈 거야?

마리아: 네. 이제 정했어요.

이와야마: …그렇군. 하지만 솔직히 말해 당신 몸은 엉망이야. 원인은 모르겠지만 《기》가 없어졌기 때문일거야.

마리아: …… 《힘》이 쇠약해졌다는 것은 알고 있어요…. 하지만 결정한 일이에요.

이와야마: 결심이 굳은 것 같군. 고향으로 돌아 갈 거야?

마리아: 아니요…. 거기에는 돌아갈 수 없어요. 중국에 가요.

이와야마: 중국…? 곤륜산에 가는 거야?

마리아: …그래요. 《곤륜》이라면 이 흉터를 치료할 방법이 있을 거예요. 그리고 생각해 볼 일도 있고…. 인간과 사람 이외의 존재— 살아가야 할 모든 것… 삼라만상의 살아 있는 것을….

이와야마: …그래. 그럼 나에게 더 이상 당신을 붙잡을 이유는 없지. 잘 가, 중국으로.

마리아: …….

이와야마: 그런데 아무한테도 말하지 않고 가도 괜찮아?

마리아: …네. 고마워요…. 여러 가지로. 그럼….

이와야마: …… 당신, 반드시 일본에 돌아 와야해.

마리아: 돌아오라고…?

이와야마: 그래. 여기에는 당신의 동료가 있으니까. 그리고 당신을 걱정하는 녀석들도 있고.

마리아: …… 그래요. 여기는 내 고향이니까요. 때가 되면 돌아올게요.

이 도쿄로.

쿠르스: …… 《곤륜》인가….

남자 목소리: 쫓아가지 않아도 괜찮아?

쿠르스: —읏!!

이누가미: 정말 우연이군. 이런 곳에서 만나다니.

쿠르스: …칫.

이누가미: 다친 팔은 아프지 않아?

쿠르스: 흥. 보내도 괜찮아? 저 상처로 《곤륜》에서 살 수 없을걸.

이누가미: 마리아가 결정한 길이다. 내가 방해할 수는 없어.

쿠르스: …….

이누가미: 너야말로 쫓아가지 않아?

쿠르스: 흥. 이런 상처 입은 손으로 총을 쏘면 죄 없는 일반 시민에게 맞을 수도 있으니까.

이누가미: 훗… 그렇다면 다행이다.

쿠르스: 칫. 하지만 다음은 이렇지 않을걸. 저 여자도 너도 적당한 곳으로 보내주지. 보름달에는 주의하라고.

이누가미: 훗. 너야말로 어둠에는 접근하지 말라고. 언제라도 죽은 내 동료들의 망령이 너를 암흑 속으로 잡아갈지 모르니까. 그럼 나는 슬슬 가봐야지. 그녀가 무사히 떠나는 것을 보러 온 것뿐이다. 게다가 나는 매우 바쁘지. 그럼.

쿠르스: 당신이야말로 그녀를 쫓아가야 하지 않아?

이누가미: 훗, 우리에게는 무한한 시간이 있다. 언젠가는 다시 만나게 될 거야.

디프너의 나무로 만든 결정체

그의 아내는 야마에게 죽은 것이었다

이와야마의 필살기

또다시 형세는 역전이 되고…

마리아를 마음속으로 배웅하는 둘

보너스 공략 – 도쿄 마인 학원 검풍첩

「농기담」에서 외전을 즐기기 위해서는「검풍첩」의 세이브 데이터가 필요하다. 도쿄 마인 학원 검풍첩은 스토리가 진행되는 어드벤처 모드(ADV MODE)와 캐릭터를 조작하여 전투를 벌이는 시뮬레이션 모드(SIM MODE)를 반복하면서 진행한다. 안정감 있게 진행하기 위해서는 초반에 동료가 되는 중심 인물인 아오이, 쿄이치, 코마키, 다이고를 주로 키워야 한다. 그리고 이들이 어느 정도 레벨이 오르면 다른 캐릭터로 바꾸면서 함께 레벨을 올리자. 그리고 밑에 설명한 방진기는 공격력도 우수하지만 호감도를 올리기 위해서도 매우 중요한 기술이다. 방진기는 한 스테이지에서 한 번밖에 사용할 수 없으며, 방진기를 사용하기 위해서는 해당 캐릭터가 적에게 모두 접근하여야 사용할 수 있다.

외전을 즐기기 위해서는 검풍첩의 데이터가 필요하다

방진기 일람

방진기명	공격력	속성	발동에 필요한 캐릭터
사신방진(四神方陣)	220	광	다이고, 키사라기, 아란, 마리
요마절복방진(妖魔折伏方陣)	175	광	미사토, 히나노, 마이조노
이견팔방진(里見八方陣)	250	광, 암	쿄이치, 코마키, 다카미자와, 우라미츠, 시구레, 키리시마, 류, 미부
요화삼방진(妖華三方陣)	150	매료	다카미자와, 후지사키, 후요
아수라 활살진(阿修羅 活殺陣)	150	기	쿄이치, 키리시마
가선·앵취설(歌仙·櫻吹雪)	125	매료, 수면	마이조노, 히라사카
부동금인궁진(不動禁仁宮陣)	150	석화	다이고, 시구레
빅뱅 어택(ビッグバンアタック)	200	화	아카이, 쿠로사키, 혼고
음양 영부진(陰陽靈符陣)	150	주문	무라사메, 미카도
사하스랄라(サハスラーラ)	150	기	주인공, 쿄이치, 다이고
영가·검내무(靈歌·劍乃舞)	125	-	키리시마, 마이조노
영보오색방진(靈寶五色方陣)	200	광	주인공, 미사토, 키사라기, 유키노, 미카도
애쉬 스톰(アッシュストーム)	125	화	아란, 마리
진·아수라 활살진(眞·阿修羅 活殺陣)	175	기	쿄이치, 키리시마, 류
드래곤 플레티너스(ドラゴンプラチナス)	150	광	우몬, 아란
비점마방진(秘占魔方陣)	150	석화	류, 미카도
이 비점마방진(裏 秘占魔方陣)	150	주문	우라미츠, 류, 미카도
무신용격진(武神龍擊陣)	175	마비	시구레, 미부
도원극락진(桃源極樂陣)	200	매료	쿄이치, 미사토, 코마키, 여성×5
요마절복방진(妖魔折伏方陣)	175	광	미사토, 유키노, 마이조노
영보오색방진(靈寶五色方陣)	200	광	주인공, 미사토, 키사라기, 히나노, 미카도
도원극락진(桃源極樂陣)	200	매료	미사토, 코마키, 아란, 여성×5
황룡선등진(黃龍善藤陣)	100	광, 마비	주인공, 미사토
M·빅뱅 어택(M·ビッグバンアタック)	225	화, 혼란	아란, 아카이, 쿠로사키, 혼고
쌍용나선각(龍螺旋脚)	200	마비, 암	주인공, 미부
아포칼립스·켈프(アポカリプス·ケルプ)	125	광, 화	미사토, 마리
음양부술·십이신장(陰陽符術·十二神將)	100	주, 암, 매료	미카도, 후요
육망마법진(六芒魔法陣)	175	흡수, 암	쿄이치, 다이고, 우라미츠
춘뇌의 춤(春雷の舞)	125	뇌, 마비	우몬, 유키노
자룡결광방진(紫龍 光方陣)	150	암	키사라기, 미부, 무라사메
주언강령진(呪言降靈陣)	150	주술	다카미자와, 우라미츠
염의 검(炎の劍)	125	화	마리, 키리시마
황천미부진(黃泉迷符陣)	150	암, 화	주인공, 히라사카
프레임·스나이퍼(フレイム·スナイパー)	175	화	코마키, 아란
빅뱅 어택·I(ビッグバンアタック·I)	250	화, 혼난	아란, 아카이, 쿠로사키, 혼고, 류
누앵우화방진(樓櫻友花方陣)	100	광, 매료	미사토, 코마키

마리아와 데이트를 위해서

「농기담」의 외전 제 7화를 플레이하기 위해서는 「검풍첩」 21화에서 마리아와 데이트를 해야 한다. 마리아와 데이트를 하기 위해서는 다음과 같이 진행을 하면 된다.

우라미츠와 함께 꽃구경을 가지 않으면 그 자리에서 마리아가 검귀에게 잡히는 이벤트가 발생한다. 여기에서는 "도망가(逃げて)"에 대한 대답으로는 [예]로 대답하자.

마리아와 호감도가 높다면 직원실로 호출된다. 여기에서 마리아의 질문인 "힘의 원천은 무엇인가"에 대해 [예]로 대답하자.

역시 마리아와 호감도가 높으면 강렬한 수영복을 입고 나오는 마리아를 만날 수 있다.
수영장에서 마리아와 만나면 [예]나 [회]로 대답.

12화 위험에 처한 마리아의 "도망가(逃げて)"에 대한 대답으로 [예]를 선택한다.

17화 마리아가 주인공을 불렀을 때 쿄이치와 함께 가지 말자. 주인공 혼자 가면 "마리아에게 사실을 말한다(マリアに事實を話なす)", "말하지 않는다(話さない)" 중 하나를 선택해야 하는데 마리아에게 사실을 말하는 것을 선택하자.

쿄이치가 데이트에 대해서 설명해 주면 마리아를 선택하자.

제 1화 전학생(轉校生)

[1화의 흐름]

3-C반 교실
- 주인공이 자기 소개를 한다.
- 미사토 아오이와 만난다.
- 사쿠라이 코마키와 만난다.
- 호우라이지 쿄이치와 만난다.
- 사쿠마에게 위협을 받는다.

3층
- 토오노 쿄코와 만난다.
- 마가미 신문 제 1호를 입수한다.

2층
- 우라미츠 미사와 만난다.

1층
- 마리아, 이누가미와 이야기를 나눈다.

3-C반 교실
- 사쿠마가 도전해 온다.

체육관 뒤
- 사쿠마와의 대전. (SIM MODE)

[ADV MODE]

처음에 만나는 아오이에게는 〔우〕나 〔동〕으로 우호적으로 대응하자. 우호적이라고 하더라도 〔애〕 등으로 너무 빨리 접근하게 되면 오히려 평가가 낮아지게 되므로 주의해야 한다. 코마키에 대해서는 〔동〕이나 〔우〕로 접근하는 것이 좋으며, 아오이와 코마키에 대해서 어떻게 생각하는가에 대한 질문에는 확실하게 대답하자. 계속해서 등장하는 쿄이치도 〔동〕이나 〔우〕 등의 우호적인 태도를 취하자. 점심시간에 쿄이치와 함께 학교 내부를 둘러보는 순서는 정해진 것이 없다. 다소 이벤트가 변화하지만 게임이 크게 변화할 정도는 아니다.

[SIM MODE]

사쿠마와의 싸움은 쉽게 이길 수 있다. 연습 스테이지라고 생각하고 조작법 등을 익히는데 주력하자. 우선 부하로 등장하는 불량배에 대해서는 경험치를 위해서 주인공과 쿄이치가 각각 2명씩 처리하는 것이 좋다. 거의 일격에 죽일 수 있을 것이다. 2명이 동시에 접근하면 사쿠마도 무섭지 않다. 주인공인 타츠마는 강력한 기술인 용성각(龍星脚)으로 공격하는 것이 좋다.

제 2화 괴이(怪異)

[2화의 흐름]

구교사
학교 건물 내에서 학생들이 사건에 휘말린다.

3-C반 교실
쿄이치가 같이 집에 가자고 한다.
교코가 취재하러 온다.
다이고가 등장하여 레슬링부로 간다.

레슬링부 부실
다이고와 대화.
다이고와의 1 대 1로 싸운다. (SIM MODE)

3-C반 교실
구교사에서 학생이 실종된다.
마리아가 교무실로 주인공을 호출한다.

직원실
마리아가 여러 가지를 물어 온다.

교내
쿄이치, 다이고, 코마키와 만난다.
3명과 함께 라면을 먹으러 간다.

라면 가게
구교사에서 일어난 사건에 대해 이야기를 나눈다.
아오이가 구교사에서 실종되었다는 말을 듣는다.

구교사
구교사에서 아오이를 발견한다.
박쥐 무리와 싸운다. (SIM MODE)

[ADV MODE]

마리아가 학원생활에 대해서 물어올 때 "문제없어요(問題なし)"라고 대답하면 마리아의 호감도가 오른다. 라면 가게에서 무엇을 주문하는가에 따라 각 캐릭터의 우호도가 변화한다. 첫 번째 메뉴는 쿄이치, 두 번째 메뉴는 코마키, 세 번째 메뉴는 다이고의 호감도가 오른다. 좋아하는 캐릭터에 맞추어 선택하자. 구교사에서 아오이가 쓰러져 있는 것을 발견했을 때 주인공이 일으켜 세우자. 쿄이치, 다이고, 코마키의 호감도가 모두 오른다.

[SIM MODE]

다이고와의 1 대 1 대전은 좁은 링이 무대. 2번째 턴까지 움직이지 말고 다이고가 접근하는 것을 기다리자. 2번째 전투는 박쥐들의 수가 많은 것이 문제인데 가까이 위치한 적은 확실하게 없애면서 전진하자.

제 3화 요도(妖刀)

[3화의 흐름]

신주쿠 중앙 공원
일본도를 갖고 있는 남자가 여성을 습격한다.
수수께끼의 남자가 그 행동을 지켜보고 있다.

3-C반 교실
쿄이치가 꽃구경을 가자고 한다.
다이고의 제안으로 주인공의 환영회도 함께 한다.
교코도 여기에 참가한다.
마가미 신문 제 2호를 입수한다.
퇴원한 사쿠마에게서 재도전을 받는다.

3층
코마키가 우라미츠도 데려가자고 한다.

오컬트부실
우라미츠는 가지 않겠다고 한다.

직원실
마리아에게 꽃구경을 가자고 부탁한다.
6시에 중앙공원으로 모이자고 결정한다.

마가미 학원 정문앞
모두 일시 해산한다.

신주쿠 중앙 공원
아오이와 미리 만난다.
쿄이치와 다이고가 도착한다.
코마키, 교코가 도착한다.
마리아가 도착한다.
환영회를 하는 도중 남녀의 비명 소리가 들린다.
출현한 검귀(劍鬼)와 전투. (SIM MODE)

[ADV MODE]

주인공의 환영회를 겸한 꽃구경을 결정했을 때에는 교코도 데려가는 것이 좋다. 데려가면 마가미 신문 제 2호를 입수할 수 있다. 계속해서 우라미츠에게 권유하지만 결국은 거절당한다. 현지에서 만나자고 결정한 다음 아오이에게 둘이 만나서 함께 가자고 권유할 수 있다. 아오이와의 호감도가 오르기 때문에 반드시 유혹하자. 현장에 도착하면 다른 멤버가 나타나기 전에 아오이와 대화를 나누게 된다. 그녀는 제 2화의 사건에 대해서 불안감을 갖고 있기 때문에 〔애〕 등으로 대답하자. 호감도가 많이 상승한다.

[SIM MODE]

검귀와 싸울 때 아오이는 앞 열에 배치되어 있다. 빨리 동료의 뒤쪽으로 옮겨서 그녀를 보호하자. 보스인 검귀는 매우 높은 공격력을 갖고 있다. 접근하면 일격에 죽으니 원거리 공격으로 처리하자.

제 4화 까마귀(鴉)

[4화의 흐름]

시부야
검은 옷의 남자가 도시를 내려다보고 있다.

3-C반 교실
마리아가 주인공을 찾고 있다고 듣는다.

직원실
마리아와 대화를 한다.

3-C반 교실
교코에게서 의뢰를 받는다.

라면 가게
교코가 살인 사건에 대해서 설명해 준다.
마가미 신문 제 3호를 입수한다.

시부야역 앞
갈색 머리 소녀와 만난다.

뒷골목
여성이 까마귀에게 습격당하는 것을 목격한다.
까마귀와의 전투. (SIM MODE)
여성의 정체를 알게 된다.
가라스(唐栖)가 등장한다.

사사키 공원
철탑에서 가라스와 전투. (SIM MODE)

[동료 - 우톤 라이토]

우 ⇨ 희 ⇨ 우 ⇨ 우 ⇨ 우
가라스의 질문에는 〔노〕.

[ADV MODE]

초반에 마리아의 호감도에 따라서 그녀를 만나게 된다. 호감도가 높으면 마리아와의 회화 이벤트가 발생한다. 그리고 교코와 도중에 등장하는 아마노의 까마귀에 대한 설명은 잘 들어 놓자. 정확한 정보를 얻을 수 있으며 또한 호감도도 상승한다. 사건이 본격적으로 진행되면 가라스가 유혹해 오지만 〔노〕나 〔비〕로 확실하게 거절하자. 조금이라도 동의하는 행동을 보이면 동료들의 호감도가 매우 낮아진다.

[SIM MODE]

뒷골목에서 일어나는 까마귀와의 전투는 스테이지가 좁으니 원거리 공격이 효과가 있다. 마지막 전투도 코마키의 원거리 공격으로 처리하자.

제 5화 몽요(夢妖)

[5화의 흐름]

아오이의 꿈
수수께끼의 남녀가 아오이에게 악몽을 보여주고 있다.

3-C반 교실
꿈에 관한 이야기를 나눈다.
갑자기 아오이가 쓰러진다.

오컬트 연구소
우라미츠에게 병원을 소개받는다.

사쿠라가오카 중앙 병원 로비
다카미자와 마이코, 이와야마 다카코와 만난다.
토요다구에 사건의 열쇠가 있다고 듣는다.

병원 앞
갈색머리 소녀(히라사카 사요)와 만난다.

토요다구 공원
후지사키 아리사가 등장하여 안내한다.
방안에 갇혀 수면가스에 당한다.

꿈의 세계
사건의 범인이 등장한다.
꿈의 세계에서 전투. (SIM MODE)

[동료 - 다카미자와]

우 ⇨ 희 ⇨ 희 ⇨ 우 ⇨ 희 ⇨ 희

[동료 - 후지사키 아리사]

노 ⇨ 비
레이지의 질문에는 〔노〕.

[ADV MODE]

교실에서 아오이가 쓰러졌을 때 영연구소(靈研究所)와 보건실, 둘 중 어디로 데려가야 하는지를 선택해야 하는 선택문이 나온다. 이때에는 우라미츠에게 가자. 그리고 사쿠라가오카 중앙 병원에서 등장하는 이와야마에게는 사실대로 대답하자. 함께 등장하는 다카미자와도 중요한 인물이다. 우호적으로 대하면 나중에 동료가 되어 준다. 사건의 최종단계에서 아리사가 주장하는 내용에 대해서는 〔비〕나 〔노〕로 확실히 부정하자. 이렇게 하면 아리사도 동료로 들어온다.

[SIM MODE]

이번 전투에서 등장하는 적은 매우 강력하다. 아오이의 "역천사의 녹(力天使の 綠)"과 다카미자와의 "힘쓰기(励ます)"로 방어력과 공격력을 올리고 싸우자.

제 6화 우정(友)

[6화의 흐름]

중앙 공원
마가미 학원의 공수부원이 습격당한다.
범인은 다이고를 알고 있는 남자.

3-C반 교실
교코와 사건에 대해서 정보를 교환한다.
마가미 신문 제 4호를 입수한다.

2층 복도
우라미츠가 동료로 들어온다.

가이센지(鎧扇寺) 학원
시구레 효고와 만난다.
도장에서 공수부원과 싸운다.
(SIM MODE)

사쿠라가 오카 병원 앞
친구의 병문안을 온 히라사카와 만난다.

3-C반 교실
코마키가 실종된다.

신주쿠
2패로 나뉘어서 코마키를 찾는다.
동료와 합류하여 정보를 모은다.

스기나라구(杉 區) 공사 현장
돌이 된 코마키를 발견한다.
(SIM MODE)

[동료 - 효고]

우 ⇨ 뇌 ⇨ 우 ⇨ 우

효고의 학교 앞 교문에서는 미사토와 아오이를 보낸다.

[동료 - 우라미츠 미사]

동료가 되는 6화까지 되도록 우호적으로 접근하자. 또 선택기도 오컬트 연구소로 가는 방향으로 정하자.

[ADV MODE]

교코가 정보를 갖고 오면 적극적으로 듣자. 여기에서 마가미 신문 제 4호를 입수하게 된다. 그리고 지금까지 우라미츠의 호감도가 높다면 오컬트 연구소에서 그녀를 동료로 만들 수 있다. 가이센지 학원 앞에서 누가 들어갈지 결정하게 되는데, 여기에서는 코마키와 아오이를 보내도록 하자. 그리고 공수부원이 당한 사건과 가이센지 학원은 관계가 없으므로 효고를 믿는 것이 중요하다. 그러면 효고가 동료로 들어온다. 이야기 끝부분에서 다이고와의 호감도가 높으면 과거에 일어났던 친구와의 이야기를 들려준다.

[SIM MODE]

공수부와 대전한 다음부터는 강제 참가 캐릭터뿐만 아니라 임의로 출전할 수 있는 캐릭터도 등장한다. 동료는 모두 출전시키는 것이 좋다. 마지막 전투에서는 스테이지가 좌우로 나뉘어져 있다. 하지만 2패로 나뉘어서 공격하는 것보다는 한쪽으로 전진하는 것이 좋다.

제 7화 연패(戀唄)

[7화의 흐름]

사쿠라호(櫻) 고교
슬픈 노래를 부르는 히라사카.

마가미 학원
마리아가 호출한다.
마리아, 이누가미와 대화.

마가미 학원 정문앞
히라사카가 주인공을 기다리고 있다.

시나가와 수족관
히라사카와 데이트를 한다.

시타나(世田谷) 구 폐건물
좀비가 출현한다.
혼자서 좀비와 전투. (SIM MODE)

지하 연구소
히라사카의 오빠, 케이지와 만난다.
주인공은 의식을 잃는다.

마가미 학원
동료들이 주인공을 걱정한다.
히라사카가 메모를 전한다.

폐건물 지하
케이지에게서 사건의 진상을 듣는다.
동료가 구하러 온다.
케이지와의 전투. (SIM MODE)

[ADV MODE]

마리아의 호감도에 따라서 초반에 만나지 못할 수도 있다. 회화를 할 경우에는 〔우〕 등으로 접근하자. 히라사카와의 데이트가 끝난 다음 그녀를 쫓아 가보면 사진을 주울 수 있다. 지하 연구소로 달려간 주인공은 케이지가 히라사카의 오빠라는 사실을 알게 된다. 그리고 그는 주인공에게 협력을 요청하지만 이것에 대해서는 〔노〕로 확실히 거절하자.

이렇게 부정하는 것이 히라사카의 호감도를 올릴 수 있다. 마지막에 이 사건을 오빠가 계획한 것이라는 사실을 알게 된 히라사카는 자신의 행동을 후회한다. 이것은 〔애〕로 상냥하게 답변해 주자.

[SIM MODE]

좀비와의 전투는 주인공 혼자서 8마리의 좀비를 처리해야 한다. 좀비의 공격력은 높지만 단순하게 접근해 오므로 제자리에서 모두 처리할 수 있다. 케이지와의 싸움은 아오이의 회복 마법을 잘 사용해야 한다.

제 8화 사신가(邪神街)

[8화의 흐름]

신주쿠 역 앞
아오이와 만난다.

공원
미즈키(水岐)와 만난다.

시바 수영장 입구
동료들과 아마노를 만난다.

시바 수영장 앞
키사라기가 주인공을 기다리고 있다.

3-C반 교실
마가미 신문 제 5호를 입수한다.

정문 앞
동료들이 하수도에 주목한다.

3층 복도
아오이, 코마키가 사쿠마와 만난다.

하수도 내부
다시 미즈키와 만난다.
하수도에서 전투. (SIM MODE)

아오야마 공원
묘지 아래에 지하로 들어가는 입구를 발견한다.
키사라기와 함께 지하로 들어간다.

아오야마 묘지 지하
귀도중의 수각이 등장한다.
미즈키와 전투. (SIM MODE)

[동료 - 키사라기]

우 ⇨ 우 ⇨ 뇌 ⇨ 우 ⇨ 희

[ADV MODE]

초반에 아오이는 자신이 갖고 있는 힘에 대해서 불안감을 느끼며 자신의 존재가 주인공을 방해하고 있는 것은 아닌지 불안해한다. 〔비〕로 대답하여 그녀를 소중히 하자. 시바 수영장에서는 많은 사람을 만나며 〔우〕나 〔희〕로 답변하면 된다. 단, 갑자기 〔애〕로 대답을 하면 다른 사람의 호감도가 떨어지므로 주의하자. 아오야마 공원에서는 수영장에서 만난 키사라기가 나타나서 주인공에게 질문을 한다. 처음의 대답은 〔비〕로 부정하고 함께 묘지 지하로 들어가자. 그리고 아오이와 코마키를 여자 취급하지 말고 같은 동료라고 대답하자.

[SIM MODE]

이번 전투부터는 단순하게 공격하는 것보다는 적의 약점을 공략해야 승리할 수 있다. 대량으로 등장하는 사령(死靈)은 중단 공격과 전기, 불의 속성에 약하다. 상단 공격을 주로 사용하는 쿄이치, 코마키에게는 힘든 전투가 될 것이다. 확실하게 하나씩 없애면서 전진하자.

제 9화 귀도(鬼道)

[9화의 흐름]

수수께끼의 방
수수께끼의 남자가 등장한다.

신주쿠
아오이, 코마키와 쇼핑한다.

3-C반 교실
쿄이치, 다이고와 보충 수업을 받는다.

라면 가게
아마노에게서 연속 살인 사건에 대해서 듣는다.

사사자키(篠崎) 역
아오이의 몸에 이상이 생긴다.
원인을 발견한 아란이 달려온다.

에도가와(江戸川) 대교
다리 위에서 자동차 사고를 목격한다.
아란을 도와서 지하 동굴로.
귀도중과의 전투. (SIM MODE)
아마노에게서 쿼털프 신화에 대해서 듣는다.

지하 신전
귀도중의 풍각이 등장.
귀도문이 열린다.
지하 신전에서의 전투. (SIM MODE)

[동료 - 아란]

노 ⇨ 우 ⇨ 동

아란에게 이름을 알려준다.

[ADV MODE]

아오이, 코마키의 호감도가 높으면 두사람과 함께 쇼핑을 할 수 있다. 낮을 경우에는 교실에서 쿄이치, 다이고와 함께 보충 수업을 받아야 한다. 라면 가게에서 아마노의 이야기를 끝까지 듣자. 정보를 모을 수 있으며 아마노와의 호감도도 오른다. 아란은 약간 이상한 캐릭터이지만 우호적으로 대답하면 된다. 하지만 "아오이를 나에게 줘(葵ヲクレ)"라는 대사에는 반드시 〔노〕로 대답하자. 이것 외에 다른 대답을 하면 아오이의 호감도가 내려간다.

[SIM MODE]

중반이나 마지막 전투에서 중심이 되는 적은 하인풍(下忍風)과 중인풍(中忍風)이다. 이들은 칼로 공격하기 때문에 쿄이치라면 5할 이상의 확률로 피할 수 있다. 아오이의 "역천사의 녹(力天使の緑)"으로 방어력을 올리면 훌륭한 방패막이 된다.

제 10화 변생(變生) -전편-

[10화의 흐름]

3-C반 교실
미유키가하라(みゆきヶ原) 고교와 연습 시합.

미유키가하라 고교
코마키, 히나노가 시합을 한다.
오리베 자매와 만난다.

아라카와구(荒川區) 오리베 신사
힘에 대해서 히나노와 대화.

돌아가는 길
다이고에게서 류잔에 대한 이야기를 듣는다.

류잔정(龍山亭)
류잔에게서 귀도에 대해 듣는다.
두 개의 보주에 대해 듣는다.

신주쿠구 가부키쵸
다이고가 불량학생에게 미행당한다.
코마키가 유괴되었다는 정보를 듣는다.

체육관 뒤
다이고, 사쿠마와 만난다.
분노 때문에 이상한 모습으로 변하는 다이고.
귀신이 된 사쿠마와 싸운다. (SIM MODE)

[동료 - 유키노]

우 ⇨ 우 ⇨ 우 ⇨ 우

10화에서 학교에 들어간다를 선택.

[동료 - 히나노]

희 ⇨ 희

제 8화의 선택기에서 쿄이치와 다이고를 따라가지 않는다를 선택.

제 9화의 선택기에서 "아란을 도와준다(アランを助ける)"를 선택.

[ADV MODE]

초반에 열리는 코마키와 히나노의 시합은 주인공와 코마키의 호감도에 따라 승패가 좌우된다. 어느 쪽이 이겨도 이후의 스토리에는 지장이 없지만 코마키와의 호감도를 알 수 있는 척도가 된다. 이 시합후 유키노, 히나노 자매와 대화를 나눈다. 이때에는 〔우〕나 〔동〕으로 대답하자. 대화가 순조롭게 진행되면 그녀들의 집으로 초대를 받으며 이후 동료가 되어 준다. 용맥에 대해서 히나노가 설명을 해준 후 어떤 미래를 희망하는지 묻는다. 이때에는 음의 미래(陰の未來)를 선택하자.

[SIM MODE]

사쿠마와의 전투는 제 1화와 같은 장소에서 벌어진다. 하지만 갑자기 귀신으로 변한 사쿠마는 매우 강력해졌고, 부하도 닌자가 등장한다. 하지만 이 전투 전에 코마키의 상처 입은 모습을 보고 다이고는 분노하여 자신의 힘을 각성한 상태다. 사신각성 · 백호변(四神覺醒 · 白虎變)으로 방어력을 올린 다음 공격하자.

제 11화 변생 -후편-

[11화의 흐름]

마가미 학원 옥상
다이고와 쿄이치의 대화.

도요타 메시로후도(目白不動)
주인공, 아오이, 쿄이치가 함께 행동한다.
아마노 에리와 만난다.

시타니 메아오후도(目靑不動)
관서 사투리를 사용하는 젊은 남자와 만난다.

마가미 학원
에리가 다이고에 대해서 말해준다.
교코가 다이고의 사건을 추리.
우라미츠가 점을 쳐본다.
다시 모여서 다이고를 찾는다.

신주쿠 중앙공원
귀도중의 암각이 등장.
코마키를 류잔에게 보낸다.

류잔정
의식을 닫은 다이고.
귀도중의 염각이 등장.
염각과 전투. (SIM MODE)

신주쿠 중앙공원
염각과 전투. (SIM MODE)

[ADV MODE]

10화의 후속편으로 중요한 선택기는 거의 없고 실종된 다이고를 찾는 내용으로 구성되어 있다. 이번 화에서 입수할 수 있는 아이템이 굉장히 많기 때문에 전력을 정비하기 위해서는 중요한 부분이다. 이동력을 올려주는 풍화륜(風火輪)과 공격력이 높은 수류도(水流刀) 등을 얻을 수 있다. 특히 풍화륜은 AP 포인트가 적은 다이고에게 장비시키는 것이 좋다. 입수한 아이템은 전투에 들어가기 전에 반드시 확인하고 장비하자.

[SIM MODE]

풍화륜을 다이고에게 장비시켰다면 사신각성 · 백호변을 사용하여 다이고를 맨 앞으로 내세우자. 다른 멤버는 다이고의 뒤를 따라 다니면서 적을 처리하면 된다. 보스인 암각은 HP가 매우 높으므로 조심해서 처리하자.

제 12화 마인(魔人)

[12화의 흐름]

마가미 학원
교코가 4명에게 사건을 보고한다.
로젠크로이츠 학원에 대해서 정보를 입수한다.
마가미 신문 제 8호를 입수한다.

로젠크로이츠 학원
학원장이 아오이의 힘에 흥미를 느낀다.

메구로 후도
시구레와 만나서 안내를 부탁한다.

마가미 학원 통학로
마리아와 아오이가 외국인에게 유괴된다.
범인이 남긴 배지를 입수.

로젠크로이츠 학원 정문
취재중인 아마노를 만난다.
아마노의 도움으로 학원 내로 진입한다.

로젠크로이츠 학원 내
마리와 만나서 아오이가 있는 장소를 듣는다.

지하 연구소
아오이의 능력을 검사하고 있는 질.
지하 연구소 내에서 전투. (SIM MODE)
아오이를 구출한다.

옥상
마리아를 구출한다.
귀도중의 뇌각 등장.
뇌각과의 전투. (SIM MODE)

[동료 - 마리]

우 ⇨ 우 ⇨ 우

[ADV MODE]

주인공은 로젠크로이츠의 정문에서 들어갈 방법을 찾고 있지만 발견할 수 없다. 이때 아마노의 도움을 받아서 학원 내로 들어가게 된다. 학원 내에서 만난 마리를 대할 때에는 조심스럽게 접근해야 한다. 그녀는 다른 사람에 대해서 강한 경계심을 갖고 있기 때문에 상냥하게 대화를 나누어야 한다. 그녀의 질문에 대해서는 〔우〕, 〔동〕으로 대답하자. 〔애〕로 대답하면 역효과를 볼 수 있다.

[SIM MODE]

처음에 일어나는 지하 연구소의 전투는 적의 수는 적지만 모두 강하다. 전투시 회복 역할을 맡고 있는 다카미자와가 죽지 않도록 조심하자. 옥상에서는 귀신으로 변한 질이 강력하다. 불의 속성이 약점이므로 함부로 접근하지 말고 원거리에서 마리로 공격하자.

제 13화 외법도시(外法都市)

[13화의 흐름]

[ADV MODE]

보주를 봉인한 다음 아오이의 호감도가 높으면 그녀와 함께 돌아오게 되고, 그렇지 않으면 다른 3명 중 한 명을 선택해서 돌아오게 된다. 이 다음 신주쿠에서 나타나는 귀도중과는 같이 돌아가는 파트너와 함께 싸우게 된다. 이번 13화는 1부의 클라이맥스 부분으로 아오이의 비밀을 알 수 있다.

[SIM MODE]

제 1부 최종화답게 3번의 전투가 기다리고 있다. 첫 번째 전투는 닌자 부대와의 전투. 두 번째는 쿠즈누와 부활한 귀도 5명. 마지막에는 부활한 쿠즈누와의 대전이다. 전투가 모두 까다로워 회복 아이템을 자주 사용해야 한다. 쿠즈누의 공격은 주인공, 다이고, 코이치에게 맡기고 남은 캐릭터는 이들을 도와주는 방향으로 활용하자. 그래도 피해가 많이 발생할 것이다.

메아카 후도(目赤不動)
보주를 봉인한다.

신주쿠
코이치, 다이고, 코마키와 돌아간다.

신주쿠
아오이와 둘이서 돌아간다

신주쿠
귀도중 닌자 부대와 전투. (SIM MODE)

마가미 학원
5명이 귀도중에게 감시되고 있다.
아오이가 최근 꾸고 있는 꿈에 대해서 이야기한다.

메키 후도 (目黃不動)
보주를 봉인한 다음 아오이가 쓰러진다.

사쿠라가오카병원
아오이가 회복한다

통학로
아오이가 병원에서 실종된다.

등등력 후도(等等力 不動)
쿠즈누가 등장.
귀도 5명의 염원이 귀신으로 실체화.
쿠즈누와 전투. (SIM MODE)

등등력 후도(等等力 不動) 경당 내
아오이를 구출한다.
쿠즈누와 전투. (SIM MODE)

제 14화 교토 기단(京都 奇但)

[14화의 흐름]

마가미 학원
수학 여행에서 동료들과 같은 조가 된다.
동료가 모두 사라지고 아오이와 둘만 남는다.

통학로
동료들과 만난다.

신주쿠
동료 중 누군가와 만난다.

통학로
동료 중 누군가와 만난다.

신주쿠 중앙공원
불량배들에게 위협을 받고 있을 때 코이치들 도착.
중앙 공원에서 전투.(SIM MODE)

신간선 플랫폼
교토를 향해서 출발

집합 장소
우라미츠가 부른다.

집합 장소
마리아가 부른다.

금각사(金閣寺)
교코와 만난다.

인화사(人和寺)
이누가미와 만난다

산길
쓰러져 있는 할머니를 도운다.

숙소내 로비
천구의 정체를 찾기 위해 출발.

산길
천구로 변장한 남자와 여자를 만난다.

건설 현장 예정지
야쿠자와 전투. (SIM MODE)

[ADV MODE]

1부에서 아오이와의 호감도가 높으면 그녀와 데이트를 할 수 있다. 이것은 다른 3명이 도와준 결과로 이루어진다. 돌아올 때 방향을 결정하는 곳이 나오는데 어느 쪽으로 가도 큰 변화는 없다. 교토에 도착하면 어느 절로 갈지 결정하게 된다. 금각사로 가면 코마키의, 인화사로 가면 아오이의 호감도가 상승한다. 숙소에서 코이치가 목욕탕을 훔쳐보자고 유혹하지만 만약 마리아나 우라미치와 약속을 했다면 거절하자.

[SIM MODE]

중반이나 후반에 등장하는 적은 모두 야쿠자. 보통 인간이므로 쿠즈누를 이긴 멤버라면 쉽게 승리할 수 있다. 여기에서는 레벨 조정을 위해서 레벨이 낮은 동료를 불러서 싸우는 것도 괜찮은 방법이다.

제 15화 태동(胎動)

[15화의 흐름]

[동료 - 코스모 레인저]

축제 이벤트를 모두 보고서 히로 쇼를 보고 나서 히로를 보러 간다를 선택한다.

쿠로자키 : (우)
아카이 : (희)
혼고 : 우 ⇨ 우

[ADV MODE]

하나조노 신사의 축제에서는 많은 이벤트가 발생한다. 야키소바와 사과를 사주면 아오이와 코마키의 호감도가 상승한다. 제비뽑기(くじ引き)에서는 아이템을 입수할 수 있다. 이들 이벤트를 모두 보면 코마키가 쇼를 보러 가자고 한다. 반드시 참가하고 쇼가 끝나면 코스모 레인저와 만나서 대화를 나누자.

[SIM MODE]

쿠즈누는 인간이었던 1부와는 달리 귀신으로 등장한다. 특히 후반부에는 혼자서 등장하지만 매우 강력하다. 상단에 원거리 공격이 가능한 캐릭터로 공격하자.

3-C반 교실
이누가미가 호출한다.

직원실
이누가미와 대화.
마리아와 만난다.

3-C반 교실
동료가 집합한다.
마가미 신문 제 9호를 입수한다.

3-C반 교실
하나조노(花園) 신사의 축제에 간다.

1층 복도
아오이와 코마키가 가정 요리실로 간다.

하나조노 신사
가게를 돌아다닌다.
코스모 레인저를 본다.

뒷골목
부활한 쿠즈누와 전투.
(SIM MODE)

대나무 숲
쿠즈누의 영원과 전투.(SIM MODE)

제 16화 마수행(魔獸行) -전편-

[16화의 흐름]

신주쿠 뒷골목
불량배에게 남녀가 도망치고 있다.

3-C반 교실
아오이가 이누가미에게 숙제를 제출하러 간다.

직원실
이누가미와 대화한다.

신주쿠 역 앞
싸움을 목격한다.
키리시마, 마이조노 사야카를 도와준다.

라면 가게
키리시마가 쿄이치를 선배로 모신다.
사야카가 자신의 어려움을 말한다.

신주쿠 역 앞
오비스(帶脇)가 등장.

3-C반 교실
어제 사건에 대해 흥미를 느끼는 교코.
마가미 신문 제 10호를 입수한다.

마가미 학원 정문 앞
키리시마가 습격당해서 입원.

사쿠라가오카 중앙병원
이와야마에게 야마타노오로치의 전설을 듣는다.

호메이(鳳銘) 고교
도망치고 있는 마이조노와 만난다.
옥상에서 오비스와 전투. (SIM MODE)
변신한 오비스와 다시 전투. (SIM MODE)

[동료 - 키리시마]

우 ⇨ 우 ⇨ 우

[동료 - 사야카]

우 ⇨ 비 ⇨ 우 ⇨ 우

라면 가게에서 쿄이치의 물음에는 〔뇌〕로 대답하자.

사야카의 학교에서 목소리를 내지 않는다(聲をかけない)를 선택.

[ADV MODE]

방과후 교실에서 마이조노 사야카의 이야기를 나눌 때 아오이는 그녀의 도움의 협력이 필요할 지도 모른다고 한다. 이것에는 〔동〕으로 대답하자.

계속해서 아오이와 함께 직원실에 갈 때 아오이의 질문에 대해서는 가볍게 부정하자. 이것은 아오이와 함께 있고 싶다는 표현이 된다.

[SIM MODE]

모두 15명 이상의 적이 등장하기 때문에 혼전이 될 가능성이 높다. 처음 전투에서는 적도 인간이여서 상태 이상 공격이 잘 통하지만 두 번째 전투는 모두 마물로 변한다. 이때에는 하단 공격으로 처리하자.

제 17화 마수행(魔獸行) -후편-

[17화의 흐름]

이케부쿠로
사람들이 마수로 변한다.
그것을 중국인 청년이 기로 치료한다.

마가미 학원
교코가 조사를 보고하고 마가미 신문 11호를 입수한다.
마리아와 만난다.

마가미 학원 정문 앞
방문한 키리시마와 대화한다.

묘지
마수로 변한 사람들에게 습격당하지만 아마노에게 도움을 받는다.

남 이케부쿠로공원
아마노의 상태가 이상해진다.

도지마구(豊島區) 폐 건물
마수로 변한 사람들이 습격해 온다.
(SIM MODE)

중앙 공원
화노여(火怒呂)와 결전

[ADV MODE]

교코가 전회에서 의뢰한 오비스의 조사를 보고하기 위해 온다. 여기에서 나오는 선택기는 "뭐가 큰일인지 알고 있다(何が大變かわかる)"라고 대답하면 마가미 신문 11호를 입수할 수 있다. 직원실에 갈 때에는 혼자 가자. 그러면 마리아와 천천히 이야기를 나눌 수 있다. 이야기 도중에 이누가미가 끼어 들지만 마리아에게 걱정을 주지 않기 위해 솔직하게 말하자. 그러면 호감도가 오른다. 이케부쿠로에서는 분기가 3개 있지만 모두 같은 전개로 이루어진다.

[SIM MODE]

처음의 전투는 바닥이 콘크리트이기 때문에 소비 이동량이 낮다. 적은 계속 돌진해 오므로 여성 캐릭터는 우선적으로 안전하게 보호하자. 마지막 화노여와의 전투에서는 상태 이상 공격을 조심해야 한다. 그러므로 전투에 들어가기 전에 방어 아이템을 장착하자.

제 18화 아랑(餓狼)

[18화의 흐름]

[동료 - 미부]

노 ⇨ 뇌 ⇨ 노 ⇨ 노 ⇨ 비

후지사키가 "저녀석과는 싸우지 마(あいつと戦わないで!)"라는 물음에는 〔노〕로 대답하자.

[ADV MODE]

처음에 교코는 신문 값을 요구해 온다. 여기에서는 어떤 것을 선택해도 쿄이치가 도와주기 때문에 돈을 지불하지 않지만 금액을 선택할 때에는 100엔 이외의 것을 골라야 한다. 100엔을 고르면 신문을 입수할 수 없다. 이야기 후반부에 후지사키는 미부에게 도움을 받는다. 미부는 동료가 되어 주는 인물로 후지사키가 그를 변호해 주지만 여기에서는 부정하는 것이 정답이다. 미부와 싸운 다음에는 야나기가 등장하며 그는 배신자라고 몰아 세운다. 여기에서 미부와 함께 싸우면 동료가 되어 준다.

[SIM MODE]

미부와 싸울 때나 야나기와 싸울 때 스테이지는 모두 같다. 적의 숫자가 많지만 단순한 인간이기 때문에 수면이나 매혹 등의 상태 이상 공격이 잘 들어간다. 야나기와 싸울 때에는 우선 왼쪽에 있는 부하를 처리한 다음 한쪽으로 동료를 모두 이동시켜 싸워야 한다.

3-C반 교실
- 교코가 도요타구의 발포사건에 대해서 말해준다.
- 마가미 신문 제 12호 입수.

교내
- 애견 엘을 찾고 있는 후지사키와 만난다.

공원
- 엘을 계속 찾는다.
- 쿄이치와 후지사키가 집으로 향한다.

후지사키의 집
- 엘을 계속 찾는다.
- 쿄이치와 후지사키가 집으로 향한다.

마가미 학원
- 쿄이치와 후지사키가 행방불명된다.
- 다이고가 적에게서 받은 편지를 보여준다.
- 사립 권무관 고교의 정보를 입수한다.

권무관 고교
- 미부(壬生)가 후지사키를 돕는다.

지하철 플랫폼
- 후지사키와 미부가 나타난다.
- 미부와의 전투.
- 야나기가 등장한다.
- 쿄이치가 부활한다.
- 야나기와의 전투.

제 19화 음양사(陰陽師)

[19화의 흐름]

가부키쵸
- 쿄이치가 하얀 옷의 남자와 화투 승부를 하고 있다.

마가미 학원
- 쿄이치가 어제 일어났던 사건을 이야기한다.
- 전학생이 행방불명이 되는 이야기를 듣는다.
- 마가미 신문 제 13호 입수.
- 우라이츠에게서 음양도에 대해 듣는다.

가부키쵸
- 쿄이치가 말한 남자, 무라사메와 만난다.
- 무라사메와 전투. (SIM MODE)
- 다음 날 다시 만날 것을 약속한다.

빈이궁(浜離宮) 공원
- 후요의 힘에 의해 이공간으로 이동.
- 미카도, 아키즈키와 이야기를 나눈다.
- 이슈(伊周)의 그림자가 갑자기 나타난다.

부강팔번궁(富岡八幡宮)
- 이슈의 아버지가 등장.
- 아사곡(阿師谷) 부자와의 전투. (SIM MODE)

[동료 - 무라사메]

냉 ⇨ 희 ⇨ 냉 ⇨ 노 ⇨ 희 ⇨ 우

아사곡(阿師谷)에게는 〔노〕.

아카즈키에 대해서는 우 ⇨ 우.

[동료 - 미카도]

동 ⇨ 동 ⇨ 동

마지막 전투 종료 후 미카도의 질문에 대해서는 〔비〕.

[동료 - 후요]

동 ⇨ 동

미카도와 후요는 함께 동료가 되어 준다.

[ADV MODE]

가부키쵸에서 만나는 무라사메는 너무 우호적으로 대해도, 너무 차갑게 대해도 안 되지만 냉정하게 대해야 동료로 들어온다. 후에 등장하는 미카도나 후요에게도 같은 방법으로 접근해야 한다. 반면 아키즈키에게는 〔우〕나 〔동〕으로 접근해야 한다. 공원에서 이슈를 추격할 때 미카도와 무라사메 중 한 명을 데리고 가는데 여기에서는 미카도를 데리고 가는 것이 좋다. 미카도의 우호도가 낮기 때문에 나중에 무라사메는 저절로 따라 오게 된다. 무라사메가 동료로 들어올지 안 올지는 동전 던지기로 결정한다. 하지만 호감도가 높다면 어느 쪽을 선택해도 동료가 된다.

[SIM MODE]

무라사메와의 전투에서는 좁은 지역에 적이 밀집해 있다. 초반에는 방어에 전념하면서 가까이 접근하면 한번에 처리하자. 역시 이번에 등장하는 적들은 인간이기 때문에 상태 이상 공격이 잘 통한다. 마지막 전투에서는 고전이 예상된다. 아사곡 부자의 공격은 주로 스테이터스 이상 공격을 감행해 오니 무리하게 공격해서는 안 된다. 어느 정도 사정거리에 들어오면 한 명씩 확실하게 처리하자.

제 20화 용맥(龍脈)

[20화의 흐름]

[동료 - 유현월]

희 ⇨ 우 ⇨ 우 ⇨ 우

[ADV MODE]

류잔정에서 돌아오는 길에 아오이, 코마키, 쿄이치, 다이고 중에서 한 명을 선택할 수 있다. 이때 상대의 호감도가 높다면 지금까지의 추억에 대해서 이야기하는 이벤트가 발생한다. 20화는 거의 중앙공원에서 사건이 발생한다. 이상한 공간에 들어가면 다나카를 만나게 된다. 여기서 쿄이치는 다나카의 신발이 너무 깨끗하다는 이유로 그를 의심하게 된다. 다나카를 쓰러뜨리면 수수께끼의 노인 도신이 등장한다. 그는 주인공이 짊어진 숙성과 적의 정체에 대해서 설명해 준다.

[SIM MODE]

전투가 개시되면 다나카는 적극적으로 덤빈다. 따라서 원거리 공격이나 날려 버리는 공격을 주로 사용하여 거리를 벌려야 한다. 다나카는 마리나 미카도의 화염계 공격이 잘 통한다. 마지막 귀신들과의 전투는 보스를 포함해서 모두 귀신이다. 근거리 공격밖에 없으니 원거리에서 하나씩 처리하자.

류잔정
- 류잔이 주인공의 과거를 말해준다.
- 도쿄의 위기와 숙성에 대해서 물어 온다.
- 류잔이 도신을 만나보라고 권한다.

마가미 학원 정문
- 류잔에게서 들었던 도신에 대해 조사한다.

중앙 공원
- 이공간에서 다나카와 만난다.
- 마가미 신문 14호 입수.
- 다나카가 마수로 변신한다.
- 류현월(劉弦月)과 만난다.
- 다나카와의 전투. (SIM MODE)
- 도신이 등장한다.
- 누군가가 도신의 방진을 파괴한다.
- 귀신들과의 전투. (SIM MODE)

제 21화 봉토(封土)

[21화의 흐름]

사쿠라가오카 중앙 공원
- 주인공이 악몽을 꾼다.
- 쿄이치에게 크리스마스 이브의 행동에 대해서 듣는다.
- 퇴원한다.

크리스마스 트리 앞
- 함께 지내고 싶은 상대가 등장한다.
- 데이트를 한다.

신주쿠
- 불량배에게 쫓기고 있는 로쿠도(六道世羅)와 만난다.
- 불량배들과 전투.
- 로쿠도도 이상한 힘을 갖고 있다고 듣는다.

마가미 학원
- 겨울 방학 전에 동료들과 기념 사진을 찍는다.

1층 복도
- 언쟁을 벌이고 있는 마리아와 이누가미를 본다.

교문 앞
- 학교 건물에 대해서 이야기한다.

신주쿠
- 이공간으로 끌려간다.
- 로쿠도와의 전투. (SIM MODE)

[동료 - 히라사카]

히라사카에게는 기본적으로 〔애〕로 대답하자.

4화에서 히라사카에게 이름을 알려준다.

7화에서는 데이트를 한 다음 그녀를 쫓아간다(追いかける)를 선택, 사진을 입수한다.

그녀의 오빠에게는 〔냉〕이나 〔노〕로 대답하자.

7화에서 약속한다(約束する)를 선택한다.

21화의 2번째 전투후 과거로 돌아가는 이벤트가 발생한다.

21화의 과거 이벤트에서 감싼다(かばう)를 선택한다.

[ADV MODE]

쿄이치가 크리스마스 이브에 누구와 데이트를 할 것인지 물어온다. 하지만 상대의 호감도가 낮으면 거절당하므로 주의하자. 이 경우 쿄이치와 둘이서 이브를 보내게 된다. 이 크리스마스 이벤트 다음으로 중요한 이야기가 숨어 있다. 시기는 로쿠도와 싸운 다음에 주인공이 과거로 돌아가는 이벤트가 발생해야 한다. 그러면 과거에 죽었던 히라사카를 동료로 만들 수 있다.

[SIM MODE]

신주쿠에서 일어나는 불량배와의 전투는 주인공만으로 싸워야 한다. 전투는 어렵지 않으므로 적당히 처리하자. 거기에 비해 로쿠도와의 전투는 이동력도 높고 적도 강력하기 때문에 어려운 상황에 빠진다. 천천히 적의 이동 범위와 공격 범위를 계산하면서 움직여야 한다. 무리하지 말고 접근해 오는 적부터 처리하자.

제 22화 마인학원(魔人學園)

[22화의 흐름]

사쿠라가오카 중앙병원
유키노의 할아버지에게 병문안을 간다.
열쇠에 대한 정보를 듣는다.

신주쿠 중앙 공원
모두 함께 간다는 약속을 한다.

아오이와 학교로
신주쿠에서 기다린다.

마가미 학원
교코와 합류한다.

신주쿠 중앙공원
코이치들이 집합한다.

마가미 학원 통학로
동료들과 만난다.

먼저 신사로
공원에서 기다린다.

신주쿠
동료들과 만난다.

하나조노 신사
동료들과 만난다.

하나조노 신사
별도로 행동하던 코이치, 다이고와 합류한다.
마리아가 주인공에게 혼자만 학교로 와달라고 부탁한다.

마가미 학원
마리아에게서 그녀의 정체를 듣는다.
마리아와의 전투. (SIM MODE)

[ADV MODE]

약속을 한 다음 아오이, 코이치 중 누구와 행동을 할 것인지 선택기가 나온다. 아오이, 코이치 누구를 선택하던 간에 도중에 만나는 인물만 변하고 그외 변화점은 없다. 신사에서 마리아가 주인공에게 부탁할 때 선택기가 나오는데 어느 것을 선택하던지 반드시 가게 되어 있다. 그냥 솔직하게 간다고 말하자. 그 후 학교에서 마리아의 정체를 알게 된다. 그리고 마리아와의 전투. 이 전투 후에 마리아는 옥상에서 떨어지게 된다. 이때에는 손을 뻗어서 마리아를 잡아주자. 죽기에는 너무 예쁜 그녀(사나이의 로망).

[SIM MODE]

주인공 혼자서 마리아와 박쥐를 상대해야 한다. 승부의 관건은 그녀를 감싸고 있는 박쥐들을 어떻게 처리하는 가이다. 첫 번째 턴은 그냥 대기하고, 두 번째 턴부터 접근한 박쥐들을 처리하자. 이때 영양 드링크(栄養ドリンク) 등의 행동력 회복 아이템이 있다면 적절히 사용하자.

제 23화 포효(咆哮)

[23화의 흐름]

[ADV MODE]

길고 길었던 싸움도 이제는 마지막이다. 이후 중요한 선택기는 없다. 지금까지 주인공이 싸웠던 이유와 주인공, 아오이, 코이치, 다이고의 정체가 드러난다. 이번 스테이지에서는 전투가 3번 연속으로 이어진다. 그러므로 행동력 회복 아이템은 너무 많다 싶을 정도로 구입해 놓아야 한다. 마지막으로 14호까지 마가미 신문을 모았다면 15호를 얻을 수 있다.

[SIM MODE]

첫 전투는 류생과의 대전. 부하인 검귀의 레벨이 매우 높기 때문에 매우 힘든 전투가 될 것이다. 하지만 이후에도 어려운 전투가 벌어진다. 따라서 힘이 들더라도 여기에서 레벨을 올린 후 다음 전투로 진행하는 것이 좋다. 2번째 과왕수와의 전투에서는 부하의 레벨이 20으로 매우 낮지만 적의 수도 많고 HP도 높다. 최후의 전투는 과왕수를 지키는 12개의 보주를 물리쳐야 한다. 주(朱)는 수(水)나 빙(氷), 백(白)은 암(闇), 창(蒼)은 화(火)나 뇌(雷), 현(玄)은 광(光)에 약하다. 공격은 반대 속성에 해당하는 공격을 사용하면 효과적으로 처리할 수 있다.

도쿄 각지
카라스가 심판의 때가 왔다는 걸 감지한다.
의식 불명이었던 레이지가 눈을 뜬다.
도신이 류생(柳生)의 야망을 느낀다.
이와야마가 사태의 변화를 느낀다.

우에노 관영사(寛永寺) 경내
류생이 등장.
류생이 130년간의 원한을 말한다.
류생과의 싸움. (SIM MODE)

우에노 관영사 내
음의 무기인 과왕수(過王須) 등장.
과왕수와의 전투. (SIM MODE)

우에노 관영사
과왕수가 각성한다.
과왕수와 최후 결전. (SIM MODE)

여정 선택에 대한 설명

스토리의 중간에 동료가 된 캐릭터의 능력이나 호감도를 변화시킬 수 있는 것이 여정 선택(予定 選擇)이다. 다시 말하자면 시뮬레이션 모드에서 얻은 경험치와는 별도로 캐릭터를 키울 수 있는 장점이 있다. 선택할 때에는 기본적으로 '회화(會話)'를 선택해서 호감도를 올리는 것이 좋다. 하지만 보다 확실하게 능력을 올리고 싶다면 다른 커맨드를 이용하자.

부활동(部活)

오르는 능력은 캐릭터에 따라 다르다. 무라사메는 행동력이 내려가므로 선택할 때에는 주의할 것. 미사토, 마이조노는 생명력, 후요는 행동력이 오르니 자주 사용하자.

공부(勉强)

이 커맨드는 기본적으로 정신력이 오른다. 코이치, 다이고, 우몬, 유키노와 같은 공부를 싫어하는 캐릭터는 다른 능력이 떨어진다.

휴식(休養)

주로 HP가 오른다. 유키노, 아카이, 혼고, 미카도, 후요는 행동력이 떨어지니 주의할 것. 반대로 생명력이 낮은 미사토, 마리, 키사라기는 자주 사용하자.

놀기(遊び)

행동력이 오르지만 다른 능력이 많이 떨어진다. 하지만 호감도가 잘 오르지 않는 후요는 여기에서 행동력을 올리는 것이 좋을 것이다.

레벨업은 구교사에서

제 2화 이후부터 갈 수 있는 구교사(舊校舍)는 전투만을 반복하는 곳으로, 키우고 싶은 캐릭터만 데리고 가서 키울 수 있는 장소다. 그래서 이야기 초반에 충분히 키우면 후반에는 쉽게 진행할 수 있다. 또 중간에 들어오는 캐릭터들의 레벨은 현재 아군에 있는 캐릭터 레벨의 평균으로 정해지므로 높으면 높을수록 좋다. 또한 골동품점과 스토리 중에서 얻을 수 없는 아이템도 상당수 등장하므로 자주 가봐야 하는 곳이 구교사이다. 다음 표는 구교사에서 얻을 수 있는 캐릭터 별 추천 무기이다. 주의할 점은 100층 이하에서만 등장한다는 것이다.

구교사에서 얻을 수 있는 추천 무기

아이템 명	공격력	방어력	행동력	정신력	필요 살인수	장비 캐릭터
황룡갑(黃龍甲)	+240	-	+8	-	100	주인공
아수라(阿修羅)	+242	+70	+10	-	200	코이치
청룡(靑龍)	+204	-	+4	+20	25	아란
현무(玄武)	+202	+32	+6	+24	24	키사라기
주작(朱雀)	+92	+36	+5	+102	25	마리
백호(白虎)	+216	+104	+4	+20	60	다이고
복희의 반지(伏姬の指輪)	-	-	+6	+28	0	미사토, 우라미츠, 마이조노
천지마가고의 활(天之麻迦古の弓)	+192	-	+6	+10	80	코마키, 유키노
칠성검(七星劍)	+230	+20	+3	+6	25	류
경률주(經律主)	+204	-	+4	-	20	유키노
궁그닐(グングニール)	+204	-	+4	-	30	우몬
엑스칼리버(エクスカリバー)	+226	+20	+6	+20	30	키리시마
오화신염선(五火神焰扇)	+230	-	+6	+35	25	후요
박요책(縛妖策)	+91	-	+3	+10	25	후지사키
귀일(鬼一)	-	+51	+3	+122	13	미카도
스타 배트(スターバット)	+196	-	+5	-	25	아카이
헬메스의 구두(ヘルメスの靴)	+200	-	+5	+10	5	쿠로자키, 미부무
무지개 리본(虹のリボン)	+150	-	+5	+80	0	혼고, 히라사카
의미두노의 띠(意美豆怒の帶)	+108	+48	+3	-	15	혼고
천녀의 백의(天女の白衣)	-	+28	+8	-	0	다카미자와

궁도장 퀴즈의 정답

제1부	
문제 1:2	문제 16:3
문제 2:1	문제 17:1
문제 3:3	문제 18:1
문제 4:3	문제 19:3
문제 5:1	문제 20:3
문제 6:2	문제 21:2
문제 7:1	문제 22:4
문제 8:5	문제 23:5
문제 9:3	문제 24:2
문제 10:2	문제 25:1
문제 11:4	문제 26:3
문제 12:4	문제 27:4
문제 13:4	문제 28:3
문제 14:1	문제 29:2
문제 15:2	문제 30:2

제2부	
문제 1:4	문제 16:5
문제 2:2	문제 17:2
문제 3:4	문제 18:3
문제 4:3	문제 19:4
문제 5:3	문제 20:2
문제 6:4	문제 21:1
문제 7:2	문제 22:3
문제 8:2	문제 23:2
문제 9:3	문제 24:4
문제 10:2	문제 25:2
문제 11:1	문제 26:1
문제 12:4	문제 27:1
문제 13:3	문제 28:2
문제 14:4	문제 29:3
문제 15:1	문제 30:4

종합부	
문제 1:1	문제 16:2
문제 2:4	문제 17:2
문제 3:2	문제 18:1
문제 4:3	문제 19:2
문제 5:4	문제 20:3
문제 6:1	문제 21:4
문제 7:2	문제 22:4
문제 8:1	문제 23:1
문제 9:3	문제 24:3
문제 10:4	문제 25:2
문제 11:3	문제 26:2
문제 12:1	문제 27:1
문제 13:4	문제 28:2
문제 14:1	문제 29:1
문제 15:1	문제 30:3

나선동(螺旋洞) 공략

다음 공략은 장기의 기보처럼 설명을 했기 때문에 이상하게 보일 수도 있다. 그러나 차근차근 따라가면 풀 수 있도록 세밀하게 설명을 했으므로 이해하기 바란다.

문제 01 수행

옆으로 돌아서 제수상단(諸手上段)후 박쥐 사이로 들어가서 발경(發勁).

문제 02 섬광

전방의 까마귀에게 라이트닝볼트(ライトニングボルト)를 사용한 다음 뒤로 2보 돌아가서 선풍륜(旋風輪).

문제 03 대복

키사라기가 비수십자(飛水十字)를 사용한 다음 무라사메가 무염(無炎), 다시 한번 더 무염으로 하인염을 날려버리자. 마지막으로 키사라기가 1보 전진하여 비수십자를 사용하면 클리어.

문제 04 제재

가장 앞에 있는 불량배에게 행윕(ハングウイップ) ⇨ 1보 전진하여 오른쪽 불량배에게 로즈윕(ローズウイップ) ⇨ 왼쪽에 있는 불량배에게 브러시 윕(ブラッュウイップ) ⇨ 가장 안쪽에 있는 불량배에게 로즈 윕을 사용하자.

문제 05 악몽

왼쪽으로 2칸, 위로 2칸을 간 다음 위를 보고 대기 ⇨ 위로 6칸 전진 ⇨ 위로 7칸 전진 ⇨ 위로 3칸 전진한 다음 오른쪽을 보고 화룡(火龍)을 사용한다.

문제 06 비뚤어진 애정

미사토가 코마키에게 지천사의 청(智天使の靑)을 사용 ⇨ 코마키가 앞에 있는 불량배를 향하여 1보 전진하고 화룡(火龍)으로 2명을 처리한다. 미사토는 코마키 뒤로 이동 ⇨ 화룡 2발로 불량배 2명과 사쿠마를 처리후 미사토가 상대에게 접근하여 방진기를 사용한다.

문제 07 음지를 기다리는 것

미부가 가장 앞에 있는 불량배에게 접근하여 귀도(鬼倒し) 사용 ⇨ 히라사카가 미부의 2칸 뒤로 이동 ⇨ 귀도를 사용한 다음, 히라사카가 노래 2(歌2)를 두 번 사용하여 미부를 치료 ⇨ 미부는 1칸 전진하여 귀도를 사용한 다음 공아(空牙) ⇨ 미부는 불량배의 옆으로 이동하여 수월축(水月蹴)을 사용한다.

문제 08 반격

쿄이치가 왼쪽으로 1칸 이동한 다음 돌아서 발경, 다이고가 앞에 있는 적에게 발경 후 앞으로 1칸, 오른쪽으로 1칸 이동하여 미들킥 ⇨ 적을 일렬로 만들었다면 미사토가 코마키에게 지천사의 청(智天使の靑)을 사용 ⇨ 코마키는 통실(通し失)후 왼쪽으로 2칸 전진하여 통실을 사용한다.

문제 09 화려한 장미는…

기본적으로 일격에 죽이지 못하는 적은 상태 이상 공격으로 공격 불능 상태로 만들어야 한다. 먼저 후요가 2칸 전진하여 불량배에게는 농접(朧蝶)으로 혼란 상태를, 후지사키가 2칸 전진하여 가운데와 오른쪽에 있는 불량배에게 로즈 윕을 사용하고 마지막에는 마이코가 니트로(ニトロ)로 끝내자. 다음은 적의 공격 범위를 확인하면서 위와 같은 방법을 사용하면 된다.

문제 10 찰나

미부가 2칸 전진하여 천봉쌍파(天鳳破), 적룡에게 수월축(水月蹴) ⇨ 키사라기가 왼쪽으로 1칸 이동하여 비수팔상(飛水八相)을 두 번 사용한다.

문제 11 환영

가짜들 사이에서 진짜 다나카를 찾아야 한다. 진짜 다나카는 그림자가 있으니 그 녀석을 찾아서 공격하면 된다.

문제 12 최악의 타이밍

류가 앞으로 3칸, 왼쪽으로 1칸 이동하여 나선장(螺旋掌), 아란이 앞으로 2칸 전진하여 HardRain ⇨ 류는 4칸 전진하고, 아란도 4칸 전진하여 QuickDraw ⇨ 류는 3칸 전진하여 왼쪽을 보고 발경, 아란은 2명의 살인귀에게 각각 Bull'sEye를 사용한다.

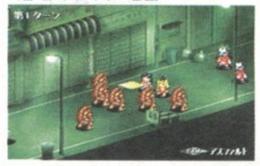
문제 13 마음 약한 자

왼쪽으로 2칸 전진하여 스핀킥(スピンキック)을 사용한 다음 왼쪽으로 돈다. ⇨ 1칸 전진하여 하드블로우(ハードブロウ), 3칸 전진하여 옆으로 돈다. ⇨ 스핀킥, 미들킥(ミドルキック)을 사용한 다음 2칸 전진하여 왼쪽으로 돈다. ⇨ 사쿠마에게는 스핀킥을 두 번 사용한다.

문제 14 미사의 실험

뒤로 이동하면서 공격해야 한다. 이렇다할 패턴은 없으니 주의하고 쓰러뜨리지 못하는 적은 상태 변화로 대응하자.

문제 15 기습

미사토가 마리에게 주천사의 흑(主天使の黑), 2보 전진 ⇨ 마리는 사바오·피닉스(サバオ・フェニックス)로 3마리, 듀미너스·레이(デュミナス・レイ)로 2마리를 처리한 다음 1칸 전진한다. ⇨ 마리는 4칸 전진하여 사바오·피닉스, 미사토는 4칸 전진하여 방진기를 사용한다. ⇨ 다음 턴에서 미사토 탈출.

문제 16 위기

적당히 미사토를 안쪽으로 옮겨 놓으면 클리어 할 수 있다.

문제 17 가자 모모하!!

키리시마가 1칸 전진하여 이동, 쿄이치는 대기 ⇨ 다음 턴에서 키리시마가 방진기를 사용한다.

문제 18 친구라 부를 수 있는 존재

이동력을 8이나 소비하는 장해물을 방패로 삼아 도망치면서 적에게 공격해야 한다. 꽤 어려운 문제중 하나이다.

문제 19 인내하는 사람들

역시 특정한 패턴은 없다. 청색구를 튕기기 공격으로 옮겨야 한다. 임기응변을 발휘해야 하는 문제.

문제 20 먹어라!! 아카이 스페셜!!

블랙이 2보 전진하여 연마 블러스터(練馬ブラスター)로 아카이 앞에 있는 녹전투원 2명을 공격한다 ⇨ 레드가 두 번째에 있는 녹전투원을 코스모로보(コスモロボ)로 공격한다 ⇨ 핑크가 3칸 전진하여 녹전투원 2명을 문설트 · 프리즘(ムーンサルト・プリズム)으로 처리 ⇨ 적의 턴에서 뒤에 있던 포치가 레드를 걷어차며 적 보스를 공격한다.

문제 21 의외의 결과

마리를 오른쪽으로 1칸, 왼쪽으로 7칸 이동시킨 다음 왼쪽을 보고 대기 ⇨ 토니가 마리에게 접근하면 댄싱 캣(ダンシングキャット) 3방으로 처리 ⇨ 이완은 접근용 공격밖에 없으므로 테이블을 사이에 두고 도망치면서 원거리 공격으로 처리한다.

문제 22 지령

대미지를 각오하고 전진해야 한다.

문제 23 연습이 아니야…

사야카는 움직일 수 있는 한 화면 오른쪽으로 이동, 키리시마는 사야카의 뒤로 가서 대기 ⇨ 키리시마는 오른쪽으로 1칸 이동후 방진기, 류참(流し斬り), 내려치기(打ち下ろし)후 왼쪽으로 방향 전환. 사야카는 앞으로 1칸 이동한 다음 오른쪽을 향해서 노래 4, 1칸 전진한다 ⇨ 키리시마가 검장 · 선(劍掌 · 旋)후에 앞으로 3칸 전진한다. 사야카는 노래 4로 공격한 다음 앞으로 1칸, 왼쪽으로 2칸 이동 ⇨ 사야카는 출구가 있는 방향으로 갈 수 있는 만큼 전진, 키리시마도 사야카의 뒤를 쫓아간다 ⇨ 사야카는 출구 바로 앞까지 이동, 키리시마는 사야카 뒤로 배치한다 ⇨ 다음 턴에서 사야카 탈출.

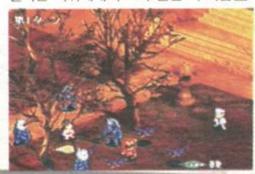
문제 24 사령

우몬은 1칸 전진하여 안쪽에 있는 구사녀(口娑女)와 오른쪽에 있는 심자(深き者)에게 각각 라이트버스터(ライトバスター)를 사용한다. 유키노는 오른쪽으로 1칸 이동한 다음 뒤를 돌아서 구사녀에게 낙뢰섬(落雷閃)을 사용. 아란은 오른쪽으로 1칸 이동한 다음 왼쪽을 보고 구사녀 3명에게 HardRain을 사용.

문제 25 가희

사야카, 앞으로 1칸 오른쪽으로 2칸 이동한 다음 노래 4로 왼쪽의 불량배 2명(세로로 있는 2명)을 쓰러뜨리고 뒤로 돌아서 대기하고, 히라사카는 앞으로 1칸 오른쪽으로 1칸 가서 노래 3으로 불량배 2명(가로로 있는 2명)을 쓰러뜨린 다음, 뒤로 돌아서 대기 ⇨ 히라사카는 제자리에서 가장 오른쪽에 있는 불량배와 가로로 있는 2명을 노래 3으로 공격하고 뒤로 1칸 이동, 사야카는 앞으로 2칸 오른쪽으로 1칸 이동하여 노래 4로 혼자있는 불량배를 공격한다. 그리고 방진기를 사용하여 나머지 2명을 처리한다.

문제 26 항쟁

후요가 왼쪽으로 1칸 이동한 다음 식귀에게 아삼단(鴉三段). 무라사메는 식귀에게 1보 전진하여 식귀와 식아에게 제녹접 · 자뇌(諸鹿蝶 · 紫雷) ⇨ 이조의 앞에 날아온 식귀에게 후요가 한번 더 아삼단.

문제 27 앞길을 방해하는 것

다이고, 앞으로 3칸 오른쪽으로 2칸 이동 후 왼쪽을 향해 대기, 코마키 앞으로 3칸 왼쪽으로 2칸 이동 후 오른쪽을 향해 대기 ⇨ 다이고 앞으로 5칸 이동 후 대기, 코마키 앞으로 2칸 왼쪽으로 4칸을 간 다음 오른쪽을 보고 대기 ⇨ 다이고 앞으로 3칸 왼쪽으로 2칸 이동 후 대기, 코마키 오른쪽으로 1칸 왼쪽으로 3칸, 왼쪽으로 1칸 이동 후 오른쪽을 보고 대기 ⇨ 다이고 오른쪽으로 5칸 이동 후 대기, 코마키 앞으로 4칸 오른쪽으로 1칸 왼쪽으로 1칸 이동 후 대기 ⇨ 다이고 앞으로 2칸 왼쪽으로 1칸, 오른쪽으로 1칸 이동 후 미들킥, 코마키 앞으로 1칸 이동 후 화룡 2번 사용.

문제 28 구출

무제한 턴이기 때문에 처음에만 잘 풀리면 쉽게 클리어 할 수 있다. 류는 앞으로 3칸 오른쪽으로 4칸 이동 후 왼쪽을 보고 대기 ⇨ 류 앞으로 8칸 이동 ⇨ 앞으로 1칸 이동 후 나선장, 앞으로 1칸 오른쪽으로 1칸 이동 후 활경(活勁), 히나노는 류의 오른쪽 옆으로 이동한다 ⇨ 히나노가 묘목(墓目)으로 류의 마비를 해독하고 류는 오른쪽으로 1칸, 왼쪽으로 1칸 이동 후 왼쪽을 향해서 발경, 그리고 왼쪽을 보고 대기한다. 히나노는 앞으로 1칸 이동 ⇨ 이후 류는 나선장과 발경으로 공격하면서 전진한다. 두 사람이 동시에 마비에 걸리지 않도록 주의하자.

문제 29 대사

히나노가 앞으로 1칸 전진, 청희(淸姬) 2명을 각각 수월돌(水月突き)로 공격, 우몬이 앞으로 1칸 전진하여 굉전선풍륜(轟電旋風輪) ⇨ 우몬이 뒤를 향해서 수월돌을 사용한 다음 2칸 전진, 히나노가 뒤를 향해서 교(蛟)에게 수월돌, 1칸 전진하여 오른쪽을 향해 수월돌, 그리고 방진기를 사용하여 클리어.

문제 30 신상품 입하!

오른쪽 위, 왼쪽 위, 오른쪽 아래, 왼쪽 아래 순으로 쓰러뜨린다. 오른쪽으로 4칸 이동 후 왼쪽을 향해 용소인(龍溯刃) ⇨ 앞으로 1칸 전진하여 용소인, 앞으로 3칸 오른쪽으로 1칸 이동 ⇨ 비수팔상 후 뒤로 2칸 이동 후 오른쪽으로 향해 대기 ⇨ 앞으로 1칸 이동 후 왼쪽을 향해 용소인, 앞으로 2칸 오른쪽으로 1칸 ⇨ 앞으로 1칸 왼쪽으로 1칸 이동 후 비수십자, 왼쪽으로 1칸 이동 후 왼쪽을 향해 대기 ⇨ 앞으로 끝까지 이동 ⇨ 왼쪽으로 4칸 이동 후 왼쪽을 향해 용소인 ⇨ 앞으로 4칸 왼쪽으로 5칸 이동후 오른쪽을 향해 대기 ⇨ 비수십자 후 오른쪽 4칸 이동 대기 ⇨ 앞으로 5칸 이동 후 비수십자를 사용한다.

문제 31 일상다반사

마이코는 오른쪽으로 1칸 이동 후 니트로(ニトロ)사용. 그리고 왼쪽을 보고 턴 종료 ⇨ 미사는 살인귀 3명에게 밧크의 곤(バックの罠)을 2번 사용 후 왼쪽을 본다. 마이코는 아귀에게 너스플레이(ナースプレイ), 반귀혼에게 니트로 사용 ⇨ 마이코가 미사 앞에 있는 살인귀의 오른쪽으로 이동하여 방진기 사용, 미사는 밧크의 곤 ⇨ 다음은 반귀혼의 공격범위에 주의하면서 마이코가 니트로로 반귀혼을 처리하면 된다.

문제 32 암살자

쉬운 문제이다. 적의 공격범위에 주의하면서 암살자를 처리하면 된다.

문제 33 복수

그 자리에서 응익(鷹翼) ⇨ 2칸 전진하여 화엄종(華嚴宗) ⇨ 분신은 부동연기법(不動練氣法)을 사용한 다음 뒤로 돌아서 앞으로 2칸 전진 후 화엄종.

문제 34 사명

유키노는 오른쪽으로 1칸, 다시 오른쪽으로 1칸 이동 후 뒤를 보고 병주부에게 수월돌 ⇨ 히나노는 병주부에게 오월우사(五月雨射) ⇨ 앞에 있는 병주부에게 수월돌 2번, 이단찌르기(二段雉ぎ) ⇨ 히나노, 유키노 앞으로 1보 이동하여 유키노와 같은 방향을 본다. ⇨ 유키노 히나노 앞으로 2칸 이동 후 수월돌 3발 사용, 히나노가 병주부에게 오월우사로 날려버린 다음 반귀혼도 쓰러뜨리고 2칸 앞으로 이동. 다음은 커다란 바위 주위를 돌면서 3마리를 처리한다. 일정한 패턴이 없기 때문에 매우 난이도가 높은 문제이다.

문제 35 구할 수 없는 혼

류, 앞으로 1칸 이동 후, 나선장(螺旋掌) ⇨ 무라사메가 무염(無炎), 앞으로 5칸 전진 ⇨ 미카도, 앞으로 3칸 오른쪽으로 1칸 이동 후 방진기 사용 ⇨ 무라사메 1칸 전진, 미카도는 무라사메가 있던 위치로 이동, 류는 앞으로 2칸 오른쪽으로 3칸 이동 ⇨ 미카도가 방진기 사용.

문제 36 절대절명

히나노가 사야카의 뒤로 이동 후 박쥐를 향해 활을 쏜다 ⇨ 사야카는 앞으로 2칸 이동, 날려온 박쥐에게 노래 4를 2번 사용한다.

문제 37 경(徑)

류는 발경(發徑) 사용 ⇨ 다이고가 발경을 사용한 다음 앞으로 4칸 이동 ⇨ 류가 발경 ⇨ 쿄이치가 발경 ⇨ 류가 발경을 사용한다.

문제 39 사신

정해진 패턴이 없는 문제이다. 마리와 키사라기의 날려버리기 공격을 적절하게 사용해야 한다. 그리고 보스 주위에 있는 불을 날려서 방진기를 사용할 수 있는 위치가 되면 마리로 보스의 뒤로 이동하여 방진기를 사용한다.

문제 40 코스모 핑크 대핀치

매우 어려운 문제. 레드는 앞으로 3칸 전진 후 대기, 블랙은 앞으로 5칸 왼쪽으로 1칸 ⇨ 레드는 친위대(녹색)에게 코스모로보(コスモロボ) 사용 후 자신에게 코스모 힐링(コスモヒーリング), 블랙은 친위대(녹색)에게 검은 탄환(黒き弾丸), 도구인 수좌지남지옥(須佐之男之玉)을 친위대(갈색)와 박쥐가 동시에 맞도록 사용. 왼쪽으로 1칸 이동하여 황천신지옥(黃泉神之玉)을 친위대(황색)에게 사용 ⇨ 블랙은 오른쪽으로 1칸 이동 후 뇌신지옥(雷神之玉)을 친위대(청색)에게, 수신지옥(水神之玉)을 친위대(적색)에게, 화신지옥(火神之玉)을 교석남(鮫潟男)에게 사용한다. 레드는 1칸 전진하여 박쥐(HP가 없어진 것)에게 코스모로보를 사용한다. 블랙은 앞으로 이동한다 ⇨ 블랙은 핑크의 정면으로 전진하여 태청신단(太淸神丹)을 사용, 레드는 계속 앞으로 전진 ⇨ 블랙은 구각환(九角丸)을 사용, 블랙과 레드로 박쥐 백작을 감싸고 방진기를 사용한다.

문제 41 삶과 죽음의 사이에서

앞으로 1칸 왼쪽으로 2칸 이동 후 왼쪽을 향해 대기 ⇨ 앞으로 1칸 오른쪽으로 3칸, 오른쪽으로 1칸 이동 후 대기 ⇨ 앞으로 6칸 이동 후 대기 ⇨ 앞으로 5칸 이동 후 대기 ⇨ 앞으로 1칸 왼쪽으로 3칸 이동, 왼쪽으로 1칸 이동 후 대기 ⇨ 뒤로 1칸 오른쪽으로 1칸 이동 후 노래 3으로 암주(闇の珠) 앞에 있는 인형을 처리한다 ⇨ 앞으로 2칸 이동 후 노래 3으로 암주를 파괴한다.

문제 42 명성

쿄이치가 1칸 전진 후 대기, 다이고는 그 자리에서 미들킥 후 앞으로 1칸 오른쪽으로 1칸 이동 후 대기. 쿄이치는 1칸 전진한 다음 제수상단, 2칸 전진한 다음 제수상단. 다이고가 앞을 향해서 발경.

문제 43 책략

후요는 앞으로 2칸 왼쪽으로 2칸 이동 후 대기, 미카도는 대기하고 턴을 종료한다.

문제 38 사자(死者)의 무리

앞에 있는 좀비를 순서대로 Bull' sEye 3발 사용 ⇨ 앞의 좀비(녹색)와 앞에 있는 좀비(갈색)에게 Bull' sEye ⇨ 좀비(녹색)에게 QuickDraw로 날아 온 좀비도 함께 처리, 1칸 전진한다 ⇨ 앞에 있는 좀비(녹색)에게 QuickDraw, 앞에 있는 좀비(보라색)에게 QuickDraw, One Hall Shot 후 대기 ⇨ 한 칸 앞에 있는 좀비(청색)에게 QuickDraw, 앞에 있는 좀비 2마리에게 QuickDraw.

문제 44 기(技)

효고(본체)가 2칸 전진한 다음 발경, 미부는 왼쪽을 향해 공아, 1칸 전진한 다음 공아 ⇨ 효고(분신)는 앞으로 1칸 오른쪽으로 1칸 이동 후 왼쪽을 보고 대기 ⇨ 미부는 그 자리에서 공아, 효고(분신) 1칸 전진한 다음 발경, 마지막에 다이고(본체)는 1칸 전진한 다음, 미부는 오른쪽으로 3칸 이동하고 방진기를 사용하여 스테이지 클리어.

문제 45 상색의 날개

아오이는 왼쪽으로 5칸 이동, 마리는 앞으로 4칸 이동 후 오른쪽을 보고 대기, 아란은 오른쪽으로 4칸 이동 후 왼쪽을 보고 대기 ⇨ 아오이는 앞으로 4칸 이동, 마리는 오른쪽으로 5칸 이동 후 뒤를 보고 대기, 아란은 앞에 있는 염룡(炎龍) 2마리에게 프리즈쇼트(フリーズショット) 사용 ⇨ 마리는 빙룡 3마리에게 듀미너스 레이(デュミナスレイ)를 사용한 다음 오른쪽으로 한 칸 이동하고 대기, 아오이는 앞으로 4칸 왼쪽으로 1칸 이동 후 대기 ⇨ 아오이는 지하드(ジハード)를 사용, 마리는 흑룡 2마리에게 듀미너스 레이 2번 사용 ⇨ 아오이는 지하드, 마리는 흑룡에게 듀미너스 레이 2발 사용 ⇨ 아오이는 지하드 사용.

문제 46 새로운 힘

다이고가 중인(황색)에게 미들킥, 코이치는 앞으로 2칸 오른쪽으로 1칸 이동 후 제수상단 ⇨ 다이고가 날아 온 중인(갈색)에게 미들킥 ⇨ 코마키는 앞으로 2칸 오른쪽으로 2칸 이동 후 대기, 아오이는 왼쪽으로 2칸 오른쪽으로 4칸 이동하여 방진기 ⇨ 아오이는 지하드 사용.

문제 47 검으로 연결된 끈

류는 앞으로 5칸 이동 후 귀(鬼)에게 협음당신(脇陰身)을 사용, 왼쪽으로 1칸 이동 후 오른쪽을 향해 대기, 키리시마는 앞으로 9칸 오른쪽으로 1칸 이동하면 귀신의 대각선 위치에 있어야 하고, 쿄이치는 귀신의 3칸 앞으로 이동 ⇨ 류는 흡혈귀에게 발경, 키리시마는 왼쪽으로 1칸 이동 후 귀신에게 팔상참(八相斬り), 쿄이치는 흡혈귀와 박쥐 사이에서 귀경(鬼經) ⇨ 키리시마와 류로 박쥐를 감싸고 키리시마가 방진기를 두 번 사용한다.

문제 48 명현의 정산

키사라기가 앞에 있는 흑룡에게 비수십자, 그 두 마리에게 무라사메가 염무, 쿄이치가 그 자리에서 왼쪽 흑룡에게 지습청안(地摺り青眼), 무라사메의 뒤로 이동, 미부는 앞으로 2칸 이동 후 풍아 2번과 수월축을 사용한다.

문제 49 결전! 악의 비밀기지!!

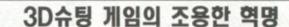
블랙은 왼쪽으로 1칸, 다시 왼쪽으로 1칸 이동 후 뒤를 보고 대기, 핑크는 블랙의 오른쪽으로 앞을 보고 대기, 레드는 블랙의 왼쪽으로 이동하여 대기 ⇨ 원군인 아란은 독규장군(毒逵將軍)의 앞으로 배치하고 레드는 왼쪽으로 1칸, 다시 왼쪽으로 1칸, 블랙은 앞으로 2칸 오른쪽으로 1칸 이동하여 방진기인 멕시칸 빅뱅 어택(メキシカンビックバンアタック)을 사용하고, 아란은 최대한으로 오른쪽 위로 이동한다. 레드와 핑크로 독규장군을 감싸고 빅뱅 어택 ⇨ 아란은 오른쪽에서 사체박사(死體博士)의 옆으로 이동한다 ⇨ 아란의 Bull'sEye 2방으로 왼쪽의 사체박사를 이동시켜서 방진기를 사용한다. 류가 배후에서 사용하면 된다.

문제 50 우정

히나노가 정면의 풍리(風狸)에게 방해하기(立ち引き)를 2번 사용하고 오른쪽으로 돌아서 뇌수에게 이본사(二本射ち), 유키노는 왼쪽으로 돌아서 뇌수에게 수월돌, 3칸 앞으로 걸어가서 흡혈귀에게 수월돌, 코마키는 히나노의 옆에서 왼쪽을 보고 대기한다 ⇨ 코마키는 궁반(弓返り)으로 풍리를 쓰러뜨리고 다시 궁반으로 뇌수를 처리한다. 히나노는 이본사로 코마키 앞에 있는 흡혈귀를 쓰러뜨리고 오른쪽으로 1칸 이동하여 왼쪽을 보고 대기, 유키노는 수월돌로 흡혈귀를 쓰러뜨리고 히나노와 코마키의 사이로 이동, 코마키는 지식단(地息丹)으로 유키노를 회복 ⇨ 히나노가 풍리에게 방해하기 2발, 코마키는 궁반으로 풍리를 처리하고 지식단으로 자신을 회복, 유키노는 수월돌과 하단찌르기로 뇌수 2마리를 처리 ⇨ 유키노는 하단찌르기로 뇌수를 쓰러뜨린다. 나머지는 방진기로 처리하자.

오메가 부스트

OMEGA BOOST

▶장르: 3D슈팅 ▶제작사: SCEI ▶발매일: 4월 22일 ▶발매가: 5,800엔

오메가 부스트

화려하다는 말이 가장 잘 어울리는 SCEI의 야심작 「오메가 부스트」. '360도 신감각 슈팅'이라는 새로운 장르를 표방하는 게임답게 기존의 슈팅 게임에서는 볼 수 없었던 새로운 연출과 상쾌한 스피드감, 그리고 360도 전 방향을 넘나드는 자유도를 느낄 수 있다. 자! 이제 애니악의 반란을 막기 위한 장대한 모험을 떠나보자!

게임 버튼 설정

- ■방향키: 기체의 이동
- ■셀렉트: 시점 변경
- ■□: 공격
- ■×: 공격
- ■△: 부스트
- ■○: 부스트
- ■L1: 스캔
- ■L2: 필살기
- ■R1: 정지
- ■R2: 플레이 화면과 반대의 시점

타이틀 화면

- CAMPAIGN PLAY: 일반적인 스토리 모드
- TRAINING: 트레이닝 모드. 기본 조작 등의 연습이 가능하다.
- ZONE PLAY: 한번 이상 클리어한 존을 다시 플레이할 수 있다.
- REPLAY: 자신의 플레이를 다시 살펴볼 수 있다.
- LOAD & SAVE: 게임을 세이브하거나 로드한다.
- RANKING: 순위를 확인하는 모드
- OPTION: 여러 가지 설정을 바꿀 수 있다.

플레이 화면 설명

① 바이퍼 부스트 게이지
② 라이프 게이지
③ 록온 레이저 게이지
④ 레이더
⑤ 현재 스코어
⑥ 자신의 기체 레벨
⑦ 현재 스테이지
⑧ 난이도
⑨ 등장한 적의 수와 격추율
⑩ 현재 존에서의 플레이 시간

게임 시스템 설명

플레이 시점

이 게임에는 자기 후방 시점과 조정석 내부의 자기 전방 시점의 두 가지 시점이 있다. 이러한 시점 변환은 게임 진행중에 셀렉트 버튼으로 바꿀 수 있다.

가장 무난한 플레이 시점

현장감은 뛰어 나지만 약간은 어려운 시점

레벨업

각 스테이지를 클리어하기 위해서는 레벨업이 반드시 필요하며 일정한 수준 이상의 레벨이 되지 않으면 스테이지를 클리어하기가 점점 힘들어진다. 클리어 타임과 적 격추율에 의해 산출되는 어빌리티 포인트로 캠페인 모드에서 이 포인트가 40(레벨B) 이상이면 스테이지 클리어후 자신의 기체를 한 단계 레벨업시킬 수 있다

레벨에 따른 변화

레벨	발칸위력	레이저의 위력	최대 록온수	적까지의 도달시간	필살기
1	5	25	6	1:20	×
2	6	30	7	1:20	×
3	7	35	7	1:20	O
4	8	40	8	1:3	

리플레이 모드

이 게임의 백미라 할 수 있는 모드로 게임 플레이에서는 볼 수 없었던 자신의 플레이 과정을 여러 각도에서 살펴볼 수 있다. 이 모드를 통해서 자신의 플레이 스타일을 관찰하여 랭크 S에 도전해보도록 하자.

C1 카메라가 자신의 기체를 중심으로 선회한다

C2 카메라가 자신의 기체를 향해 고정. 일정한 시간이 지나면 이동한다

C3 카메라가 자신의 기체 뒤쪽에서 따라온다

C4 콕피트 내에서 자기 전방을 향해 고정한다

C5 C3의 반대. 즉 카메라가 자기 기체의 전면을 찍으며 이동한다

C6 카메라가 자신의 기체를 뒤따라오는 모드.즉 플레이 할 때와 같은 시점

MANUAL

카메라를 수동으로 조작한다

AUTO

C1에서 C6이 일정시간 간격으로 자동으로 변화한다

트레이닝 모드

이 게임의 특징인 스캔 버튼을 비롯해서 각종 조작에 익숙해지기 위해서는 트레이닝 모드를 거칠 필요가 있다. 이 트레이닝 모드에는 별도의 트레이닝용 스테이지가 준비되어 있으며 스테이지를 클리어하면 소요시간 등 자신의 플레이 내용을 평가해준다.

트레이닝 모드도 나름대로의 재미가 있다

- LESSON 1: 레이더에 주의하며 스캔 버튼으로 정확한 방향을 향해 모든 적을 파괴.
- LESSON 2: 소혹성의 표면에 있는 모든 적을 파괴.
- LESSON 3: 플레이어를 쫓아오는 적을 파괴.
- LESSON 4: 진로상에 배치되어 있는 마크를 몸으로 부딪쳐 파괴.

스테이지 클리어 후

스테이지를 클리어하면 일반적인 점수 이외에도 여러 가지 결과 등에 따라서 보너스가 주어 진다. 보너스 대상이 되는 것은 파일럿 어빌리티(랭크)와 남은 라이프, 그리고 부스트 게이지의 잔량 등으로 이들은 모두 점수로 가산된다.

점수 가산 방법

랭크 보너스

랭크	노멀	하드
S	32000	64000
A	16000	32000
B	8000	16000
C	4000	8000
D	2000	4000

게이지 보너스

게이지	노멀	하드
라이프	×4	×8
VMAX	×1	×2

랭크

각 스테이지를 클리어하면 클리어 타임과 적 격추율에 따라서 S, A, B, , C, D 다섯 단계의 랭크가 주어진다. 이때 랭크를 B이상 받아야만 기체가 레벨업하게 되므로 반드시 B이상의 랭크를 받도록 하자.

S랭크를 노려라!

공격 수단별 가산 방법

발칸히트
발칸히트시 + 5

최대 록온시
최대 록온수×80

콤보히트
추격중인 레이저 수×640

라이프 회복

다음 존으로 넘어가기 전에 남아 있는 라이프가 어느 정도 회복되는데 노멀모드와 하드모드에 따라 그 회복량이 다르다.

라이프회복 포인트
노멀: 1/8 + 남은 라이프 1/2
하드: 1/8 + 남은 라이프 1/4

게임 종료시

컨티뉴

컨티뉴로 게임을 플레이할 경우, 게임이 끝났던 존의 처음부터 시작하게 되며 라이프는 해당 존을 시작했을 때의 라이프와 같다. 그러나 노멀 모드의 경우, 같은 존에서 두 번이상 컨티뉴를 하면 라이프와 부스트가 최대치가 된 상태에서 시작된다.

파일럿 칭호

게임이 끝나거나 모든 존을 클리어하면 지금까지 존에서 얻은 파일럿 어빌리티가 전부 표시된다. 또한 해당 점수와 게임 오버시의 상황 등을 총합산하여 100점 만점을 기준으로 얻어진 결과를 16분할해서 칭호가 주어진다.

당신의 칭호는?

파일럿 칭호표

순위	칭호	순위	칭호
1	BERRY	9	KING ABYSS
2	OMEGA ZEUS	10	QUEEN ABYSS
3	OMEGA HADES	11	ROOK ABYSS
4	ENIAC MANIA	12	PAWN ABYSS
5	GALACTIC MAESTRO	13	MODEL PILOT
6	GALACTIC REVOLUTIONNARY	14	COUNTRY VIP
7	GALATIC WARRIOR	15	GREEN DECORATION
8	GALATIC MAGICIAN	16	DRUNKARD MARCH

S랭크를 얻기 위한 기본 전술

데모 스트레이션 모드의 활용

이 게임에는 랭크S를 받았을 때의 플레이를 보여주는 데모 스트레이션 모드란 것이 있다. 일단 한번 클리어 한 스테이지는 언제라도 리플레이 모드에서 볼 수 있으므로 자신의 랭크가 좀처럼 오르지 않을 때에는 이 모드에서의 플레이와 자신의 플레이와 비교해면서 다음 플레이시에 참고하도록 하자.

데몬스트레이션 모드를 잘 활용하자!

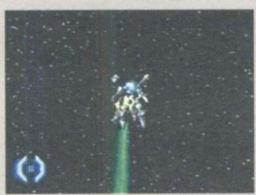
레이더를 항상 주시

게임이 시작되면 가장 먼저 확인해야 할 것이 바로 화면 좌측 하단에 있는 레이더로 적이 나타나면 '캡틴'이라는 여성의 목소리와 함께 레이더에 방향이 표시된다. 게임 초반에는 스캔 버튼만으로 충분히 대응할 수 있지만 사방에서 계속 적이 등장하는 게임 후반에 들어가면 레이더를 먼저 확인하고 적이 나오는 위치 등을 파악한 후, 신속하게 대처하는 습관을 가져야 한다.

화면 좌측 아래의 레이더에 주목하자

레이저와 발칸의 특성을 파악

상위랭크를 얻기 위해서는 레이저와 발칸의 특성을 잘 파악해서 사용하는 것이 중요하다. 레이저는 정확한 명중률을 자랑할 뿐만 아니라, 사용하기도 쉬워서 메인 무기로 자주 사용되지만 착탄까지의 시간이 길고 연사가 안된다는 단점을 가지고 있다. 발칸은 레이저의 위력에 가려 빛(?)을 보지 못하는 무기이지만 호밍 기능을 가지고 있어서 레이저처럼 록온을 할 필요가 없다. 따라서 근거리에서 빠르게 다가오는 적에게 아주 효과적이다.

발칸의 최대 매력은 연사가 가능하다는 것

레이저는 록온 기능을 가지고 있다

스캔 기능의 사용

오메가 부스트의 가장 큰 특징은 스캔 버튼에 의한 적의 포착이다. 이것은 화면 좌하단부에 있는 레이더가 적을 탐지했을 때 스캔 버튼 하나만으로 자신의 기체를 가장 가까운 곳에 있는 적 방향으로 자동선회시키는 것이다. 스캔 버튼을 계속 누르고 있으면 적이 있는 방향을 향해서 이동할 수 있지만 계속 누를수록 정밀도가 점차 낮아지므로 이 기능을 너무 과신하는 것은 좋지 않다.

정지 버튼과 부스트 버튼을 활용

게임 진행시 조작을 하지 않더라도 기체가 조금씩 전진하는데 이때 정지 버튼(R1)을 누르면 기체를 정지시킬 수 있다. 이 기능은 몸으로 돌진해오는 적을 피하거나 적과의 거리를 유지할 때 주로 사용된다. 부스트 버튼(△)의 경우, 적과의 거리를 좁히거나 적의 공격을 피할 때 사용되는데 게임 후반에는 긴급회피용으로 자주 사용되므로 초반에 그 사용법을 확실히 익혀 두는 것이 좋다. 이외에도 부스트 버튼을 사용해서 고속 전진하면 그만큼 적의 출현도 빨라지므로 클리어 시간을 단축하는데 상당한 도움이 된다.

부스트는 여러 용도로 사용된다

적을 레이더로 확인

스캔으로 포착

레이저 록온!

레이저와 발칸으로 적을 공격

급정지

정지 버튼을 누르고 있는 상태에서 이동은 부스트 버튼을 사용하는 것을 말한다. 게임 후반부에 들어가면 정지 상태로 있는 편이 유리할 때가 있는데 이러한 경우, 정지 버튼을 누른 상태에서 부스트로 이동하도록 하자.

적을 향해 돌진하다가…

급정지한다

처음에는 조금 번거로울지 몰라도 일단 익숙해지면 아주 편리하게 사용할 수 있다.

바이퍼 부스트의 적절한 사용

일정한 레벨에 도달하면 L2버튼으로 필살기, 즉 바이퍼 부스트를 사용할

화려한 연출의 바이퍼 부스트

수 있게 된다. 이 바이퍼 부스트를 사용하면 적에게 돌진하여 큰 대미지를 줄 수 있지만 한번 사용하면 적을 무찔러서 게이지를 조금씩 회복해야만 한다. 스테이지 중에는 바이퍼 부스트가 없으면 클리어하기 힘든 스테이지도 있으므로 다음 존을 염두해두면서 사용하는 것이 좋다.

캠페인 모드 공략

스토리

때는 가까운 미래, 인류는 그들의 생활권을 우주의 머나먼 곳까지 확대시킨다. 그러던 어느 날, 네트워크상의 컴퓨터들이 반란이 일으켜 인류는 큰 위기를 맞이하게 된다. 대인(對人) 반란 분자(分子)에 의한 지구 공격이 계속 되던 중, 인류는 이들에게 대항할 수 있는 유일한 기동병기인 '오메가 부스트'를 제작한다. 이 병기에 탑승한 레스터 중위는 반란 분자의 주도자인 알파·코아의 공격을 막으면서 혹성까(이터)에 있는 시간터널을 돌파하여 과거로 향한다. 목표는 다름아닌 알파·코아의 존재 원인이 되었던 인류 최초의 컴퓨터 애니악(ENIAC)이 제작된 1946년 미국 필라델피아였다.

각 스테이지 클리어 조건

기본적인 구성은 각 스테이지(존)에 있는 보스를 쓰러뜨리면 다음 스테이지로 넘어 가는 스테이지의 클리어 타입이다. 시스템 난이도가 그리 높지는 않지만 진행해 나갈수록 난이도가 점차 올라가므로 초반에는 적을 착실히 무찔러서 레벨업을 해나가도록 하자.

적 출현패턴

(트보스×5)-(트보스×5)-(트보스×5)-(트보스×6)-(트릴급(중간 보스)-(월무스(보스))

첫 번째 스테이지인 만큼 그다지 어려운 점은 없으며 게임의 조작법이나 감각 등을 확실히 익힐 수 있다. 우선 스캔 버튼을 사용해서 적 격추율 100%를 노리자. 중간 보스까지는 별 어려움 없이 진행할 수 있을 것이다. 이번 존에서

100%를 노려라!

로봇 크레이들을 확실히 처리하자

주의할 점은 중간 보스를 격파하면 그 안에서 6대의 로봇 크레이들이 등장한다는 것이다. 이들은 대부분 놓치기 십상이므로 중간 보스를 무찌르면 잠시 그 자리에서 대기하고 있다가 이들이 등장하면 록온 레이저로 처리하도록 하자.

중간 보스

아스테로이드형 공간 이동 대포 드릴급

이 존의 중간 보스는 자신의 주위를 운석으로 둘러싸고 있다. 이 보스의 약점은 중심부에 있는 셔터로 이 셔터가 열리기 직전에 부스트 대시로 적 바로 앞까지 접근한 다음, 운석을

피해서 셔터를 록온하자. 그리고 셔터가 열리는 순간에 록온 레이저를 발사한 다음, 적의 공격을 아슬아슬(?)하게 피하면서 발칸으로 공격하자. 이러한 패턴을 반복하면 쉽게 클리어할 수 있다.

부스트를 사용하여 접근

셔터가 열리는 순간이 찬스!

보스

원반형 중급 부유 기동요새 제 14호 월무스

월무스는 그냥 클리어하는 것이 목적일 경우에는 큰 문제가 없지만 S랭크를 얻으려고 한다면 상당히 까다로운 상대이다. 월무스는 적기를 무한대로 발진시키는데 일단은 부스트를 사용해서 위쪽으로 올라가자. 위쪽에서 스캔하면 아래쪽에 공격을 할 수 있는 원형 부분이 생기는데 이곳을 노리면 월무스를 공격하면서 동시에 등장하는 적기를

목표는 이곳이다

한가운데를 노려도 된다

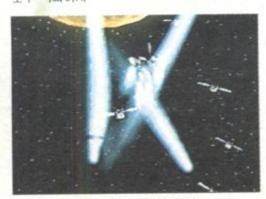
어느 정도 커버할 수 있다. 이외에도 부스트를 사용하여 한가운데를 노려서 적기가 나타나기 전에 격파하는 속전속결의 방법도 있다.

2nd Zone

적 출현 패턴

(메데×5)-(메데×5)-(메데×5)-(메데×5)-(메데×5)-(메데×5)-(메데×5)-(H102형 로켓×1)
(H102형 로켓×3)-(삼게월(중간 보스)-(베타부스트(보스))

이번 존은 이전보다 적의 공격이 보다 맹렬해지지만 난이도 자체는 그다지 높지 않다. 오히려 S랭크를 받기가 1st Zone보다 훨씬 수월하다. 이전과 마찬가지로 스캔과 록온으로 적을 모두 격파하자. 어느 정도 진행하면 로켓이 등장하는데 이것을 격파하면 안에서 위성

모두 격파하자

로켓 안에서 등장하는 5대의 위성

5대가 등장한다. 그러나 로켓은 2개의 파트로 구성되어 있으므로 나머지 로켓을 먼저 격파한 다음, 위성을 뒤쫓아가서 격파하자.

중간 보스

우주 스테이션 삼게월

중간 보스인 삼게월은 앞쪽 선단에 격납고를 가지고 있는데 이 격납고를 그냥 남겨두면 모쥴러가 등장하므로 아주 번거로워진다. 게다가 이 모쥴러를 놓치면 격추율이 내려가므로 앞쪽 상자 모양의 파츠부터 우선 공격하도록 하자. 이 파츠를 파괴하면 적은 전투불능상태가 되므로 나머지는 간단히 무찌를 수 있다.

목표는 여기다

넌 이미 죽었어!

이곳을 노려도 된다

보스

베타부스트

베타부스트는 내구력과 공격력이 비교적 약하지만 움직임이 아주

빠르기 때문에 스캔으로 뒤쫓아가 근접전으로 신속하게 승부를 지어야 한다.

뒤쫓아가면서 록온 레이저 공격

접근전으로 승부를 내자

3rd Zone

적 출현 패턴

(세로프×5)-(세로프×5)-(세로프×5)-(세로프×5)-(세로프×5)-(세로프×5)-(세로프×)5-(세로프×5)-(세로프×5)-(세로프×5)-(세로프×5)-(세로프×5)-(세로프×5)-(해리형 트릭키 쿠로×3)-(세로프×13)×(세로프×5 하드시에는 9)-(세로프×3)-(헬바르처)-(펜테마고라(보스))

이번 존에서 가장 중요한 것은 스캔의 사용이다. 초반부터 적기 세로프 편대가 엄청난 속도로 다가온다. 일단 원거리 스캔을 한 다음, 록온 레이저를 발사하는 동시에 스캔을 취소하자. 스캔 버튼을 계속 누르고 있으면 곧이어 등장하는 다음 적에게 대응할 수 없기 때문이다. 스캔하고 록온 레이저 발사, 그리고 곧바로 다음 적을 스캔하는 식으로 공략해 나가자. 세로프 편대에 이어 등장하는 적은 트릭키 쿠로인데 내구력이 높은 것도 아니고 공격력 역시 강하지 않다. 이들을 느긋하게 상대하다 보면 13대의 세로프가 나타난다. 대개 트릭키를 상대하다가 세로프들을 놓쳐 버릴 수 있으므로 트릭키는 등장하자마자 재빨리 파괴하도록 하자.

세로프는 놓치기 쉽다

쿠로는 신속하게 처리하자

이것을 놓치지 말자

중간 보스

프로텍트 노이드 헬바르처

이번 중간 보스는 변신 로봇인 헬바르처로 비행 형태로 있을 때는 별 문제가 없지만 로봇 형태로 변신하면 엄청나게 많은 미사일을 뿌려댄다. 그러므로 비행 형태로 있을 때에는 스캔으로 뒤쫓아가서 레이저와 발칸으로 공격하자. 로봇 형태시 발사하는 미사일은 호밍 능력을 가지고 있으므로 부스트를 사용해서 이를 피한 후, 레이저와 발칸 공격으로 승부하자. 헬바르처와는 거리를 두지 않는 편이 좋으며 접근전으로 신속하게 승부를 내자.

스캔으로 뒤쫓아가 공격한다

접근전으로 승부하자

보스

항모 테마고라

이번 보스는 아래쪽에서 뿌려대는 미사일과 위쪽에서 발사하는 레이저의 두 가지 패턴으로 공격해온다. 일단 보스가 등장하면 부스트를 사용해서 아래쪽으로 이동하자. 아래쪽에서 보스를 스캔한 후, 레이저로 계속 공격하다 보면 미사일을 마구 발사하기 시작한다. 이때 다시 부스트를 사용해 위로 올라가

아래쪽에서 공격

위쪽에서 공격!

서 위쪽을 스캔하고 공격을 가하자. 어느 정도 공격하면 테마고라는 레이저로 공격하기 시작한다. 다시 부스트를 사용해서 아래쪽으로 내려와 아래쪽을 스캔 공격, 이런 식으로 몇 번 반복하다 보면 테마고라를 무찌를 수 있다.

4th Zone

적 출현 패턴

(지노네×5) - (지노네×5) - (지노네×5) - (지노네×5) - (지노네×10) - (구론×3) - (구론×3) - (구론×3) - (구론×3) - (구론×5) - (미베이) - (루큘러) - (인치웜(보스))

이번 존은 정지 버튼의 활용이 아주 중요하다. 맨처음 등장하는 적 지노네는 기체에 달라붙어 자폭을 시도하므로 주의하자. 일단 게임이 시작되면 정지 버튼을 누른 다음, 적을 멀리에서 스캔해서 적 1~2대를 록온하면 레이저를 발사하자. 나머지는 발칸으로 공격하자. 여기서 중요한 것은 적을 눈으로 확인하지 말고 일단 레이더에 포착되면 스캔한 후, 곧바로 록온 해야 한다는 점이다. 지노네는 스피드가 상당히 빠르게 때문에 눈으로 확인했을 때에는 이미 플레이어 앞까지 와 있기 때문이다. 지상에서 공격하는 구론은 레이더로 포착, 스캔을 해도 사막안에 들어가 있을 때에는 공격이 통하지 않는다. 그러므로 일단 눈으로 지상의 움직임을 확인하면 스캔하지 말고 구론이 지상으로 나오는 순간 스캔한 다음, 발칸으로

멀리서 록온 후 발칸으로 공격

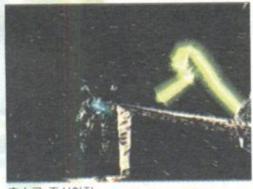
사막의 움직임을 확인하자

발칸 공격!

공격하자. 전 스테이지를 통틀어 S 랭크를 받기 가장 쉬운 스테이지가 4th Zone이다.

중간 보스

거미형 보스 미베이

거미처럼 생긴 미베이는 강력한 촉수로 공격해오는데 일단 이 촉수만 조심하면 공략에 별 어려움이 없다. 미베이에게 대미지를 주기 위해서는 머리를 공격하는 수밖에 없지

촉수를 조심하자

스캔해서 발칸을 연사한다

만 촉수 때문에 공격하기가 힘들다. 이럴 때는 어느 정도의 대미지를 각오하고 촉수에 잡힌 다음, 스캔해서 발칸을 연사하는 방법도 있다.

중간 보스

생선형 보스 루큘러

루큘러는 특별한 공격법 없이 오로지 몸으로만 돌진해온다. 일단 루큘러가 사막안으로 들어가면 기다리고 있다가 밖으로 나오는 순간에 스캔해서 레이저와 발칸으로 공격하자. 이때 사막에서 나오는 순간, 머리로 공격해오는 것을 주의해야 한다. 특히 루큘러가 사막안에 있을 때 스캔하고 있으면 기체가 루큘러를 향하고 있기 때문에 이 공격에 당할 확률이 커진다. 따라서 스캔 버튼은 루큘러가 사막에서 나온 후에 사용하도록 하자.

루큘러가 밖으로 나올 때는 머리 공격을 조심하자

그 외에도 어려운 점이 없다

보스

이동식 자원 채굴선 인치웜

보스인 인치웜은 어둠속에서 다양한 공격을 해온다. 우선 보스의 위치를 놓치지 않도록 항상 신경을 쓰자. 보스가 쏘는 레이저의 빛을

확인했으면 그쪽 방향을 스캔하고 레이저와 발칸으로 공격하자. 인치웜은 원거리에서 레이저만 난사해도 쉽게 클리어 할 수 있지만 그렇게 하면 상위 랭크를 얻기 힘드므로 접근전으로 상대하자. 접근전시 특히 주의해야할 공격은 변형후에 발사하는 2종류의 레이저 공격이지만 인치웜을 중심으로 선회하면 쉽게 피할 수 있다. 인치웜은 다리쪽보다는 머리쪽을 노리는 것이 보다 큰 대미지를 줄 수 있다.

높은 곳에서 떨어지는 레이저 공격에 주의하자

이 공격은 피하기 어렵다

머리쪽을 공격하자

5th Zone

적 출현패턴

(벽×6)-(벽×6)-(벽×6)-(후방×6)-(후방×6)-(벽×6)-(후방×6)-(후방×6)-(중간 보스)-(벽×6)-(보스)

이번 존에서 가장 중요한 것은 자신의 라이프 관리이다. 적의 공격보다도 지형에 부딪쳐서 입는 대미지가 더 크기 때문이다. 게임을 처음 시작하면 벽쪽에서 적 6대가 등장한다. 이들은 벽에 붙어서 움직이지 않지만 굉장히 빠르게 지나가기 때문에 놓치기가 쉽다. 일단 6대를 전부 스캔한 후, 레이저로 처리하자. 다음에는 기둥 몇 개가 장애물로 등장하는데 여기에 부딪히면 대미지는 크지 않지만 바로 이어서 등장하는 적을 파괴할 수 없으므로 신경을 써야 한다. 어느 정도 진행하면 뒤에서 적기가 등장하는데 앞으로 오기를 기다렸다가 발칸으로 전멸시키자. 곧이어 뒤쪽에서 적기가 등장하는데 이번에는 선제 공격을 해오므로 레이더가 반응하면 바로 스캔한 후 재빨리 공격하자. 어느 정도 진행하다가 벽에 있는 적을 전부 공격하면서 진행하다 보면 중간 보스가 등장한다.

첫 번째 장애물

이곳은 미리 록온 레이저로 처리하자

이 게임의 최대의 난관

중간 보스

이 중간 보스는 중심을 집중적으로 공격해서 공격의 핵심을 끊어야 한다. 집중 공격으로 가운데 레이저 볼(?)을 차단시키면 이번에는 보스 전체가 돌진해온다. 일단 스캔 기능으로 기체를 보스에게 향하게 하자. 그런 다음, 돌진해올 때 정확히 그 사이로 통과하고 다시 스캔한 후, 록온 레이저로 공격하는 식으로 몇 번 반복하면 파괴할 수 있다. 그러나 너무 시간을 끌면 보스가 사라져버리므로 상위 랭크를 노리는 플레이어는 빠른 시간내에 처치하도록 하자.

레이저 볼(?)부터 처리하자

이 사이로 빠져 나가자

보스

이 존의 보스는 거미 형태의 괴물로 양쪽 터널에 달라붙어 여러가지 공격을 시도해온다. 가장 기초적인 공격은 각 다리에서 발칸을 발사하는 것으로 부스트로 피해주기만 하면 된다. 벽을 타고 선회하면서 공격을 해오기도 하는데 공격범위가 그다지 크지 않으므로 쉽게

회피할 수 있다. 어느 정도 대미지를 입히면 거대한 레이저로 공격을 해오는데 이 공격이 시작되기 전에 머리부분이 붉게 빛나기 시작하면 무조건 피하자. 벽 사이드를 타고 날리는 공격과 정면 레이저 공격을 같이 해오는 경우, 보스를 스캔한 다음, 정가운데서 보스의 레이저만 살짝 피하면서 발칸과 레이저로 공격하자.

6th Zone

적 출현패턴

(적기×9)-(적기×5)-(적기×7)-(적기×7)-(적기×7)-(적기×7)-(적로봇×3)-(적로봇×3)-(적로봇×3)-(적로봇×4)-(적로봇×3)-(적로봇×3)-(적로봇×3)-(적함대×15)-(중간 보스)-(보스)

이번 존부터는 적들이 사방에서 정신없이 공격해오는데다가 속도가 굉장히 빨라서 놓치기가 쉽다. 처음에 등장하는 적기는 스캔한 후, 록온 레이저 공격과 동시에 발칸을 난사한 뒤, 스캔을 취소하고 다음 적을 스캔하는 식으로 물리치자. 다음에 등장하는 적 로봇은 어느 정도 사고 능력을 가지고 있지만 공격력과 내구력이 약하고 움직임도 느리므로 충분히 전멸시킬 수 있다. 로봇들을 전부 파괴하면 중간 보스를 포함한 적 함대들이 등장한다. 중간 보스는 이 함대들을 전부 처리하기 전까지는 공격이 먹히지 않으므로 스캔과 록온을 반복해서 차례대로 무찌르자.

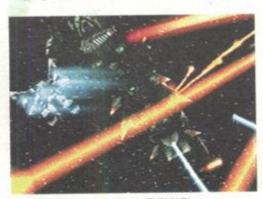
사방에서 공격 해온다

적 함대 등장!

록온한 후, 한 대씩 처리하자

중간 보스

적 함대

일단은 장기전을 각오해야 한다. 엄청난 포 공격을 가해오지만 알고 보면 상당히 단순한 패턴을 가지고 있다. 일단 우리쪽 기체를 확인한 후, 일제히 공격해오는데 속도가 상당히 느리므로 계속해서 레이저로 공격하다가 적 레이저가 보이기 시작하면 옆으로 살짝 선회하면서 공격하자. 이 녀석은 죽기 직전에 거대한 레이저를 발사하므로 레이더가 반응하면 부스트를 사용해서 긴급 회피하자.

록온 공격

옆으로 살짝 회피하면서 공격하자

방심하지 말자!

보스

물고기 타입의 보스

이번 보스는 엄청난 속도의 레이저로 공격해 온다. 일단 정면에서 공격하기 시작하면 부스트를 사용해서 보스에게 접근한 다음, 옆으로 돌아가 스캔하고 록온 레이저 공격을 가하자. 만일 도망가기 시작하면 뒤따라가 다시 옆쪽으로 돌아가서 공격을 하자. 꼬리가 완전히 날아가고 머리만 남으면 레이저를 난사하기 시작하는데 이 공격은 일정한 패턴을 가지고 있다. 이때는 부스트로 보스에게 접근해서 약간 위쪽에 위치해 있으면 공격을 피할 수 있다.

정면 승부는 피하자

뒤따라다니면서 공격한다

이 정도 방향이면 적의 공격을 피할 수 있다

7th Zone

적 출현패턴

(적×1+3)-(적×1)-(적×1)-(적×1)-(적×1)-(적×1)-(적×1)-(적×1)-(적×1)-(적×1)-(적×1)-(적×1+3)-(적×1+3)-(적×4)-(지상×5)-(지상×4)-(지상×4)-(적×4)-(중간 보스)-(보스)

3대의 로봇를 품은(?) 적은 부스트를 사용하여 아래쪽에서 스캔해서 한꺼번에 날려 버리자.

이들은 파괴되기 전에는 사라지지 않으므로 여유를 가지고 공격할 수 있을 것이다 그 다음에는 적기가 짧은 간격으로 10대가 빠른 속도로 공격해 온다. 이들은 대부분 놓치기가 쉽지만 정지 버튼을 누른 상태에서 레이더의 반응을 확인하면서 차례대로 공격하면 된다. 그 다음 적은 지상에서 빨간 불을 밝

적 기체와 한꺼번에 처리하자

제자리에서 정지한 후, 스캔 버튼을 이용해서 무찌르자

저 멀리 빛이 보이는가?

히면서 다가오는데 이쪽에서 먼저 부스트를 사용해 접근한 다음, 발칸 공격으로 해치우자.

중간 보스

바이크형 기체

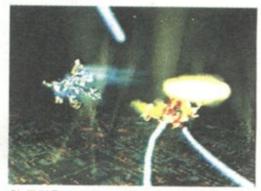
이번 보스는 바이크(자전거) 형태로 플레이어를 향해 마구 돌진해 온다. 일단 멀리서 정지한 후, 스캔 레이저를 발사하자. 가까이 다가오면 양날개 빔사이로 살짝 회피하고 스캔해서 공격하자. 이런 식으로 3번만 반복하면 보스를 클리어할 수 있다. 이때 양 바퀴가 로봇으로 변신해서 공격해오므로 모든 레이저를 록온해서 없애버리자.

공격을 가하면서 회피하자

엄청난 내구력을 자랑한다

보스

이번 보스의 공격은 위력이 아주 세지만 패턴이 비교적 단순하다. 발칸 난사의 경우, 대부분 일직선상의 공격이므로 위아래로 방향만 틀어줘도 피할 수 있으며 공중에서 떨어지는 빔은 보스를 중심으로 회전하면 피할 수 있다. 강력한 레이저를 발로 찰 때도 있는데 이 공격은 호밍능력이 뛰어나므로 부스트를 사용해서 회피하자. 이 녀석은 죽기 직전에 이쪽으로 돌진해오는데 부스트를 사용해서 뒤도 돌아보지 말고 도망가자.

공중에서 떨어지는 빔을 피하면서 접근

이 공격은 부스트를 이용해서 회피하자

재빨리 도망치자!

8th Zone

적 출현패턴

(보스)-(보스)

이번 존은 다른 존과는 달리 보스급 캐릭터 2대만 등장한다. 가장 높은 난이도를 가진 존이기 때문에 레벨업에 한번이라도 실

패했다면 클리어하기가 상당히 힘들 것이다.

보스 1

일단 방어는 생각하지 말고 공격만을 생각하자. 공격력은 그다지 강하지 않지만 엄청난 내구력과 빠른 회복력을 가지고 있기 때문에 타임 오버에 걸리기 쉽다. 일단은 스캔을 사용해서 계속 따라다니면서 레이저로 공격하자. 어느 정도 공격하면 몸통이 분리되는데 이때 이 보스 등뒤에 달린 붉은 삼각형의 파츠를 집중적으로 공격하면 된다. 그리고 언제라도 보스 뒤로 갈 수 있도록 준비를 해두고 분리하기 시작하면 스캔 기능을 풀고 정지 버튼으로 고정한 다음, 발칸을 연사하자. 그러나 레벨이 낮으면 아무리 공격해도 다시 회복하지만 바이퍼 부스트를 사용할 수 있으면 한방에도 보낼 수도 있다.

스캔을 이용해서 뒤따라가며 록온 공격

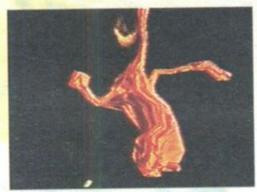
분리했을 때가 기회다! 이곳을 노리자

바이퍼 부스트를 잘 이용하면 한방에 보낼 수 있다

보스 2

이전 보스를 클리어했다고 하더라도 아직 관문이 하나 더 남아 있다. 두 번째 보스는 공격력은 아주 미약하지만 내구력이 상당히 강해서 제한 시간내에 클리어하기는 아주 힘들다. 따라서 이번 보스는 레이저와 발칸으로 열심히 공격하는 수밖에 다른 방법이 없다.

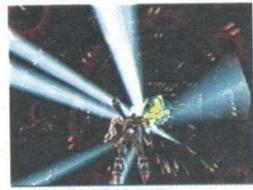
시간만 많다면 문제될 것이 없을텐데…

Last Zone

적 출현 패턴

(보스)-(보스)-(보스)

드디어 마지막 존이다. 마지막 스테이지이라서 그런지 이제까지와는 비교할 수 없을 정도로 강력한 보스가 3대나 등장한다.

보스 1

첫 번째 보스는 레이저를 그냥 반사해버리므로 발칸만으로 공격하자. 어느 정도 공격을 가하면 자신의 주위에 수정처럼 생긴 방어막을 만드는데 이 상태에서는 보스에게 대미지를 전혀 줄 수 없다. 이때는 레이저로 방어막을 딱 하나만 남기고 모두 처리한 다음, 발칸으로 보스를 집중적으로 공격하자. 만일 하나 남은 방어막이 깨지면 모든 방어막을 다시 만들어낸다.

레이저 공격은 모두 반사시킨다

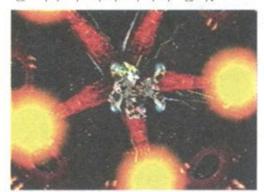
방어막은 1개만 남기고 모두 부수자

보스 2

두 번째로 등장하는 보스는 6번째 존에서 등장했던 물고기 타입의 보스이다. 하지만 이전과는 다른 막강한 파워와 내구력을 자랑한다. 처음에는 지느러미에서 다양한 패턴의 공격을 해오는데 레이저와 발칸을 이용해서 모든 지느러미를 파괴하면 정면에서 직접 공격해 온다. 여기서 입을 열었을 때, 입안의 수정을 집중적으로 공격하자.

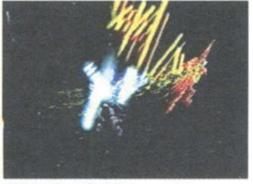
막강한 공격력을 자랑한다

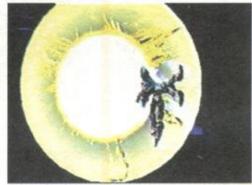
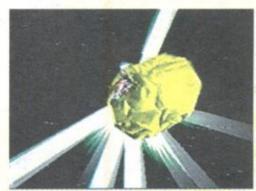
피하면서 입안의 수정을 노리자

단, 레이저는 반사시키므로 주의해야 한다. 이 녀석에게 대미지를 많이 입히면 돌진하면서 공격해오는데 이때는 그 틈사이로 피한 다음, 스캔 버튼을 사용해서 재빨리 방향을 바꾸어 빠져 나와야 한다.

돌진 공격은 정확한 타이밍으로 들어가고…

스캔으로 방향을 바꾼 후, 빠져 나오자

보스 3

드디어 마지막 보스이다. 이번 보스도 다양한 패턴으로 공격해 오지만 정해진 패턴이 있으므로 이것만 익히면 쉽게 클리어할

마지막 보스 다운 공격

일단 사라지면 부스트로 도망가자!

이런 형태의 공격을 주의

뭐하는 거냐?

수 있다. 직선상의 발칸 공격은 쉽게 피할 수 있으며 호밍 능력을 가진 빔은 선회해서 회피할 수 있다. 어느 정도 대미지를 입히면 갑자기 사라졌다가 뒤쪽에서 나타나 레이저를 발사하는데 일단 모습이 사라지면 부스트로 회피하도록 하자.

엔딩

마이크로 조사 장치
에니악 내에 진입
섹터 클리어 알파 코아의 윌스

의 존재를 확인
스위치 파넬을 해석중
"감염 튜브" 스캔 타겟 록온
"튜브" 교환 가능
이 "튜브에서 인류와 컴퓨터의 공생의 역사가 시작될 것 입니다.

공략을 마치고

솔직히 그다지 기대하지 않았던 작품이었는데 이 정도일 줄은 몰랐다. 다루기 쉬운 조작법에 적당한 난이도까지 상당히 밸런스가 잘 맞춰져 있다. 복잡한 무기나 교환 파츠도 없다. 이래저래 알기 힘든 데이터나 인터페이스도 없다. 믿어야하는 것은 오직 자신의 공간지각능력뿐이다. 독 파이터라는 것이 바로 이런 것이 아닐까하는 생각이 든다.